THE VISUAL EXPRESS http://www.enterbrain.co.jp/

パレッタ PALETTA

ザ・ビジュアル エクスプレス

vol.8

2003 SUMMER 夏号

定価1200円

CUTE GIRLS IN GAME, COMIC ANIMATION BY



表紙テレカ 100名プレゼント

クリエイターインタビュー
サモンナイト3 キャラクター制作秘話
飯塚武史

LAST EXILE
村田蓮爾
直筆イラストプレゼント

おねがい☆ツインズ

ナースウィッチ小麦ちゃんマジカルて

宇宙のステルヴィア

ワンダバスタイル

プライベートナース —まりあ—

True Love Story Summer Days, and yet...

SAKURA —雪月華—

ギャラクシーエンジェル

新連載第2回●ハンプトンハウスだより
うるし原智志

新連載!! **成瀬ちさと×滝川悠**

CROSS OVER IMAGINATION
一騎当千
塩崎雄二×長谷川眞也

特別付録
飯塚武史描き下ろしイラストポスター

より美しく、よりシンプルに 女の子たちの魅力を伝える キャラクターグラフィック誌

Illustration:TAKESHI IIZUKA



まほろさん七変化で大活躍！
初回同梱特典
新作ミニドラマ
＋
サテライトポエム
収録特製CD
Windows
98/Me/XP/2000対応
価　格　8,800円（税抜）
発売日　7月25日（金）
ジャンル　アドベンチャーゲーム
声の出演
川澄綾子
滝本富士子　真田アサミ
水野愛日　金田朋子
菊池由美　他
まほろまてぃっく
Automatic Maiden
あどべんちゃー
Windows版
ゲームソフト
パッケージイラスト：高村和宏
発売元：（株）ガイナックス　販売元：（株）ブロッコリー


まほろさん魅力全開
奇想天外あり!
萌え萌えあり!
ファンも納得の
フルボイス仕様
アニメのスタッフが
全ビジュアル描きおろし



TAKESHI IIZUKA

飯塚武史

造形の引き出し ●「サモンナイト3」

キャラクターデザイナー ●飯塚武史インタビュー

ファン待望の『サモンナイト』シリーズ最新作がまもなく発売される。シリーズ開始当初キャラクターの多さに唖然としたという飯塚氏は、膨大な数に上るキャラクターたちをどのように創造してきたのか。『サモンナイト』キャラ創造の楽しみと苦しみをうかがった。

シナリオに自分なりの表現をプラスして

――『サモンナイト』シリーズにキャラクターデザイナーとして参加することになった経緯を教えてください。

飯塚：大学時代のサークルの先輩がフライトプランでゲームのプランナーをしていて、その方に推薦していただきました。

――『サモンナイト』の仕事を始めた当初、どのような期待や不安がありましたか？

飯塚：最初、人物の多さに唖然としましたが、種族や住む世界によって、わかりやすくキャラクターイメージを変えられるので、デザインする側にはとても親切な作品だと思いました。学生時代からファンタジー系のモノが好きで、よく友だちとTRPGをやったりしてましたから、世界観にもすんなりなじめましたし、いちばん能力を発揮できるフィールドだと感じました。シナリオライターの都月さんのキャラクターイメージがはっきりしていましたので、それをどこまで絵として表現できるか、その中で自分なりの解釈をどこまで盛りこんでいけるか、そんな不安と期待でいっぱいでした。

――『サモンナイト』シリーズのキャラクターをデザインするときに、とくに気をつけていることなどがありますか？

飯塚：まずシナリオありき。そこからすべて始まっていて、僕はキャラクターの絵を描いているだけだということと、ゲームという媒体であることを、いちばん重視しています。軽く歯車化して描いていますが、もちろん自分なりの表現をそこかしこにちりばめていきます。また、ゲームのキャラクターはぱっと見の印象が重視される傾向にあるので、色合わせやシルエットにも気を遣っています。

――和風・洋風、現代風・時代がかったもの、ケモノ耳つきなど、さまざまなジャンルのキャラクターが登場しますが、造形のアイディアやヒントはどんなところから得ているのですか？

飯塚：いちおうリアルなモノから入っていきます。さまざまな時代の鎧や衣装を見て、それらの特徴的なパーツや色などを抽出し、それを再構成して形にしていきます。でも、ほとんどが思いつきだったりします。

『3』では「オシャレ」が空回り

――シリーズものならではの楽しみや難しさ、といったことはありますか？

飯塚：続編が出るというのはほんとうにありがたいことで、リベンジじゃないですけど、前作で表現しきれなかった部分を今ならこう描ける、みたいな思いがありました。しかし3作目にもなると、キャラ的にかぶってしまう場合があるので、似たキャラクター性の別解釈っていうのが必要になってくると思うんです。それを考えると、それまでの絵柄では表現の幅が狭いので、少しずつ絵柄から変えていく方法をとりました。前作のファンの方に違和感を与えてしまうのではないかと不安でしたが、「カッコよく変わるぶんにはいいよ」って言われたので、そのまま突き進みました。今見ると、ぜんぜん絵柄が違いますね……。

――シリーズ中、もっともすんなり決まったキャラクターや召喚獣とその理由を教えてください。

飯塚：『サモンナイト』は、ほとんどすんなり決まりました。回を追うごとに要求されるものもレベルの高いものになっているので、『3』はすんなり決まりません。すんなり描けて気に入ってるのは、「忍ばない忍者」とテーマがはっきりしていてデザインしやすかったアカネと、複雑な設定をシンプルに衣装や顔にまとめられたアメルです。

――『3』のキャラ造形について、前作までのイメージを踏襲したかった部分、また、新たに作り上げたかった部分はありますか？

飯塚：主人公の服装は『1』『2』の主人公を意識して、どことなく現代風でありながらファンタジックなものにしています。全体的な色味に関しても、ほとんどそのまま受け継いでいます。『3』ではキャラ全体的に少し「オシャレ」にしてみました。

――シリーズ3作それぞれについて、シナリオの都月狩さんとイメージが異なっていたキャラクターはいますか。

飯塚：『3』では僕の「オシャレ」が空回りして、ずいぶん難航しました。オシャレ海賊団。カイルの「裸にサスペンダー」は……ダメですね、やっぱり。『1』『2』もいっぱいいるんですが、レイムとネスティの入れ替えとかがありました。都月さんが、最初レイムとして描いたキャラクターを見て「このイメージはむしろネスティ」との



GAME INFORMATION

2003.8.7 In Store!

「サモンナイト3」
- ●プレイステーション2
- ●バンプレスト　●6,800円
- ●ファンタジックシミュレーションRPG
- ●1人プレイ

http://www.summonnight.net/

PROFILE

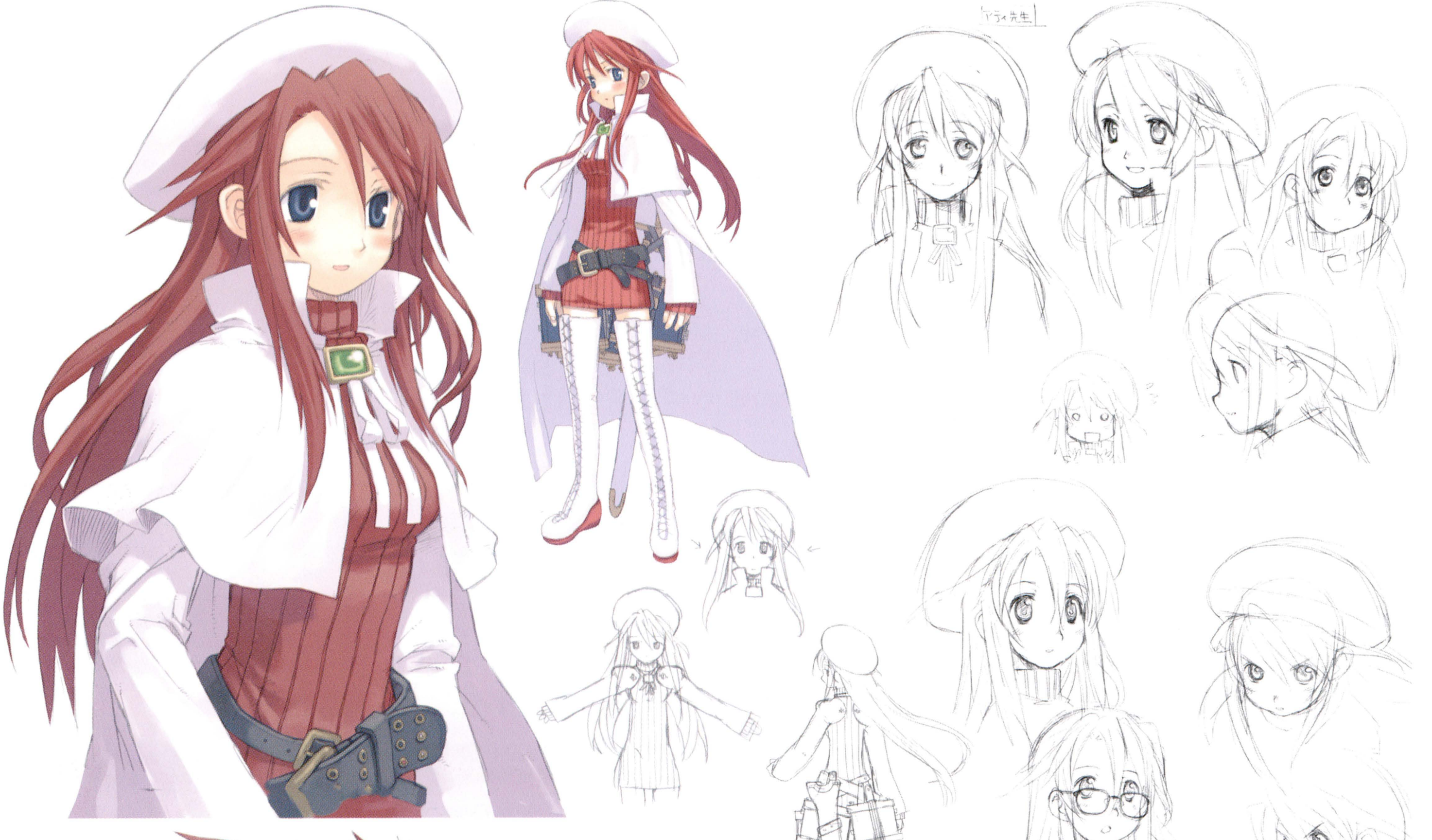
●飯塚武史
Takeshi Iizuka

神奈川県出身。現在、福岡県在住。
キャラクターデザイナー、イラストレーター。「PURE GIRL」にてデビュー。飯塚武史としては『サモンナイト』シリーズのキャラクターデザインを務める。また、黒星紅白として『キノの旅』『アリソン』ほか小説のイラストでも活躍中。最近作は8月7日発売予定の『サモンナイト3』。弊誌にて「サモンナイト制作現場から」を連載中。
http://ww2.tiki.ne.jp/~kuroboshi/

ことで、衣装はそのままで頭だけネスティに移植しました。結果的にレイムさんはいいキャラが描けたと思います。

画像ファイル名のナゾ

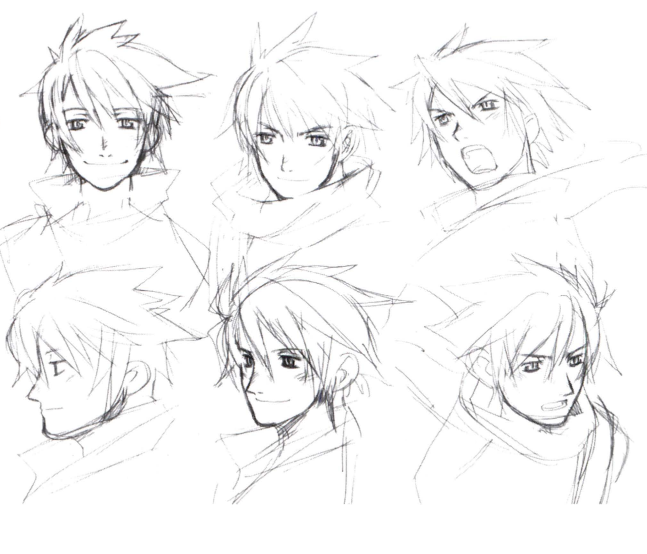
――『サモンナイト』シリーズの仕事をしてきたことで、ご自分の中でなにか変わったことはありますか？
飯塚：造形の引き出しは確実に増えましたが、増えたすぐそこから使っていくので、ストックがぜんぜんありません。もう少し練ってから出したいんですが、なかなかそうもいかなくてたいへんです。
――飯塚さんが考える『サモンナイト』シリーズの魅力とは、なんでしょうか？
飯塚：大元のストーリーはしっかりしつつ、その中に想像の余地が多分に含まれているところが好きです。いろいろ妄想できます。ストーリーのテンポのよさも好きです。
――シリーズを通して、仕事上でのエピソードなどを教えてください。
飯塚：僕は、イラストのファイル名をつけるとき、キャラ名ではなくて最初のイメージでつけてし





●アティ（女性）／レックス（男性）●

マンガや小説のキャラクターと違い、ゲームの主人公は、プレイヤーの選択次第で人それぞれキャラクター観みたいなものが少しずつ変わってくると思うので、いただいた設定を尊重した上で、少し遊びというか、幅のあるデザインにしようと心がけました。先生アイテムとして、お尻に4冊本を吊っています。

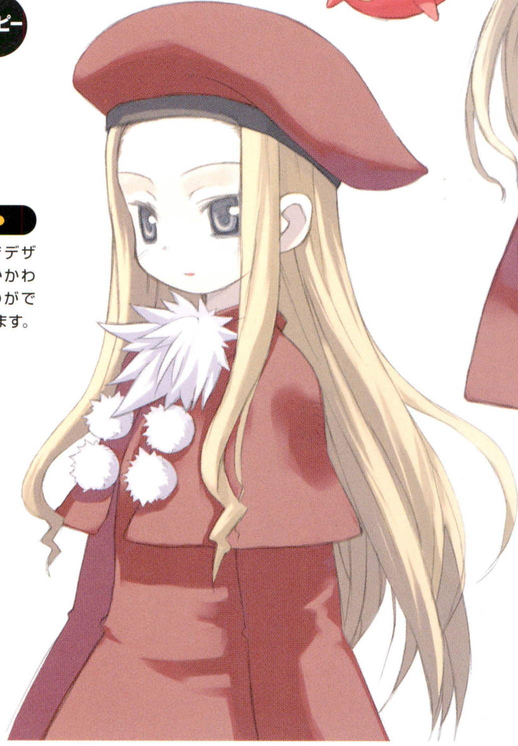


まうんです。スカーレルのファイル名が「オカマ」とか、「オカマ色(彩色済)」とかなっているので、フライトプランさんのほうで何ごとかと思われるかもしれません。
──『サモンナイト3』がまもなく発売されますが、ファーストプレイはどの主人公と生徒を選びますか？
飯塚：まずは、趣味丸出しですが、レックスでベルフラウを選びたいです、世間知らずで勝気でわがまま……。僕はこういうキャラに弱いんですよ。ふだん強がってる子が、少し弱みを見せるか見せないかのギリギリがいいじゃないですか。僕は単純だ……。


オニビ

キュピー







●召喚獣●

4匹とも一瞬でデザインしたにもかかわらず、いいものができたと思っています。

●ベルフラウ●

世間知らずで高慢なお嬢さまですが、思い切ったツリ目でだいぶ印象が強くなったので、服は黒だったものを赤に変更しました。


テコ









アール

●生徒たち●

生徒たちは、主人公ふたりのイメージより、もっとはっきりした形でデザインしました。主人公との関係を明確にするために、4人とも子どもらしさを少し誇張して描いています。

●ウィル●

丈の長い服と筒みたいな帽子で、なんとなく融通の利かなそうなイメージで描きました。着くずせない服は、ナップとは対照的にデザインしました。

●ナップ●

服はそれなりのものを着せて、いいとこの子をイメージさせつつ、派手に着くずしてみました。髪の毛も自由奔放に生えてます。

●アリーゼ●

いちばん早く決まりました。瞳の色を青にするかオレンジにするかで悩みましたが、肌色に近い色素の瞳のほうが「うるうる感」が出たので、そちらにしました。

CREATOR'S FOCUS SPECIAL



●カイル●

おしゃれ海賊リーダー。最初、裸サスペンダーだったんですが、ダメでした。



●スカーレル●

ゴスオカマ。ふかふかの中に、いろいろ仕込んでます。



●ヤード●

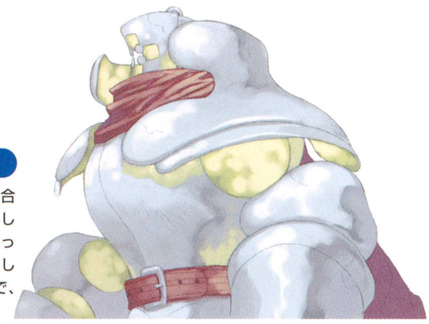
服の裏地には模様がびっしりついているデザインです。表側にも少し見えます。

●海賊カイル一家●

カイル一家も、護人たちとの差別化をはかるために、ちょっと現代よりの服装にしました。

●護人（もりびと）たち●

今回は、それぞれが別の集落で別々に生活をしているという設定なので、明らかにほかとは違う世界の存在として、それぞれをデザインする必要がありました。なので、今まで以上に、それぞれの世界の色を強くして描いています。



●ファルゼン●

幽霊騎士、呪物の集合体をイメージして少し複雑に描いたら、もっとシンプルにしてほしいとのことだったので、スッキリさせました。



●ヤッファ●

文様を多様化して民族衣装風に仕上げました。



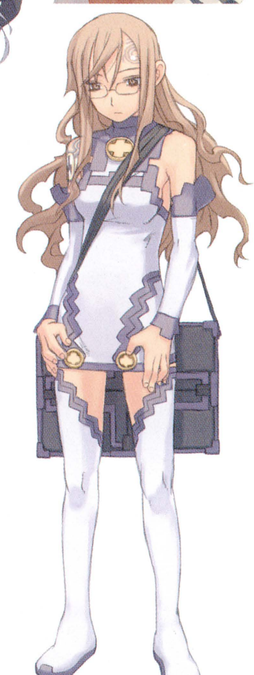
●キュウマ●

鬼の忍者と武者のイメージをミックス。郷長ミスミとの対比を考えて色を決めました。



●ソノラ●

ウエスタン風海賊（?）。『サモンナイト』のアカネに近いノリでデザインしました。



●アルディラ●

同種族のネスティとの共通点をあちこちに盛りこんでみました。髪の毛はデフォルメでもわりとあり得ない感じになってます。「ベイガーくせっ毛」って呼んでました。



CREATOR'S FOCUS SPECIAL

飯塚武史独断 TAKESHI IIZUKA サモンナイトキャラクター・ランキング

●お気に入りキャラベスト5●

『3』は、まだ声の入ったバージョンを見てないので、ちょっと保留します。あとは趣味全開で。明日には、ぜんぜんランク変わってます、たぶん。でも今日はこんな感じです。

1 ●ハサハ●
ハサハでしかプレイできません。自分の絵なのに、ちょっと「萌え」てしまいました。

2 ●バノッサ●
「楽しそうじゃねえか。おれも交ぜろ」的なトコロがかわいい。白い。

3 ●ミニス●
生意気好き。小説との連動も、おもしろかったです。

4 ●ネスティ●
マグナに振り回される姿がいい……。

5 ●トリス●
ネスティを振り回す姿がいい……。

●お気に入りカップルベスト5●

最近ビーニャ株上がってます、僕の中だけで。

1 ●トリス&ネスティ●
これは外せないかな。

2 ●マグナ&アメル●
これだとネスティほったらかしになるのが、ちょっと寂しい……。

3 ●リプレ&ガゼル●
なんとなく、ふたりの間には入りこめない雰囲気。

4 ●ギブソン&ミモザ●
オトナだ……。

5 ●レイム&ビーニャ●
ビーニャのエピソード、もっとないかな……。

●苦労したキャラベスト5●

すごく苦労したはずなんですけど、「喉元すぎれば……」で忘れるんですよね……。

1 ●カイル●
新しいから覚えてます、いっぱいダメ出し……。

2 ●ケイナ●
僕的に弓道と巫女がつながりそうでつながりませんでした。

3 ●ハサハ●
生足はダメでした。

4 ●レオルド●
立体がわからない……。

5 ●スタウト●
バーコードはダメでした。

●関係者が語る…… 飯塚武史像



都月 狩 ●シナリオライター

【初対面と印象】

飯塚氏と彼の絵の存在を知ったのは、吉田氏から紹介されたのが最初です。ちょっと変わった雰囲気の絵を描く後輩がいるぞ……と、所属するサークルの会誌を見せてもらったんですね。

自分がフリーライターだったこともあって、仕事先の紹介なんかもしたことがあったんですが、まさかこうやって同じ作品に関わることになるとは……いやあ、当時は夢にも思ってませんでしたねえ。

実際に顔を合わせたのは、都内の某ファミレスでの会食でした。物静かで腰の低い人というのが最初の印象でした……が、何度も顔を合わせていくうちに、いろんな意味でおもしろい行動をする人物だということに、ようやっと気がついてきた次第です（笑）。

【エピソード】

驚きなのは、今現在の仕事ぶりですね。かなりの量をこなしてるにもかかわらず、1枚ごとのクオリティがしっかりしていて、いっしょに仕事をする立場としては、ものすごくありがたいことですよね。

あと、PALETTAに連載されているイラストコラムで、折に触れて自分の名前を出してくれてることも、けっこううれしかったり（笑）。イラストのひとつひとつからキャラクターへの愛着がたっぷりと伝わってきて、とても幸せな気分を味わわせてもらってますよ。

【好きなキャラクター】

最近ヒットしたのは、『サモンナイト3』の設定画の端っこなんかに描かれてた、デフォルメされた落書きなんですけど（苦笑）。

まじめな話、最近は絵に色気が増してきたというか、女性キャラの表情にどきっとさせられちゃうことがあります。今作の女主人公であるアティ先生とか、服装のデザインも含め、かなりお気に入りのキャラクターですね。

【メッセージ】

最近はめっきり話をする機会も減っちゃってますけど、それだけ今の仕事ぶりには満足してると解釈してやってくださいな。とりあえず、これからもどうぞよろしく、と。

あと、くれぐれも健康には気をつけて。忙しくても食事はきちんと三食とるようにしましょう……お互いに（苦笑）ね？

吉田圭太郎 ●フライト・プラン プランナー

【初対面と印象】

学生時代に所属していたサークルに彼が新入生として入ってきたのが、最初です。けっこう大きなサークルで、いろんな班があるんですが、彼はどの班でも欲しがるような逸材のひとりでした。好みの方向が似ていたので、僕も「コッチおもしろいよ〜。こんなことやらない？」って。それ以来、いろいろ見せられるたびに、うれしかったり悔しかったりしどおしですよ。「うわ、今度はこうきたか」って。

【エピソード】

学生のとき、時々海へ釣りに行ったりしてたんですが、まともに釣らないんですよね。二刀流とか大回転投げとか、投げてばっかりで。そんな、人とは違ったところに楽しみを見出せる人だからこそ、センスに溢れた絵が描けるのかなと思ったりします。

あと、横浜の中華街を案内してもらって、うまいものを食べさせてもらったのは幸せでした（※飯塚氏は神奈川県出身）。

学生のころは「将来、今の仲間同士で何か作れたらいいよなあ」なんて話を誰でもすると思うんですが、それが現実になっていることがうれしいですね。

【好きなキャラクター】

今回のアティはかなりよい仕上がりなので、みなさんにも気に入ってもらえるんじゃないかと思います。

個人的には、多すぎるんであえてしぼると……、男だといかにも盾役って感じの人、エドスとかアグラバインとか、今回だとカイルとか。あと、敵なんですが、ギャレオというキャラ。女性キャラだと、活発だったり突き抜けたりしている人は好きですね。アカネとか、パッフェルとか、今回だとソノラかな。サブキャラばっかですね……。

【メッセージ】

まずは『サモンナイト』では、今後も魅力的なキャラクターや世界を創りあげるお手伝いをしていただければ、と願っています。キャラデザインのアイディア出しは毎回苦労してもらっていますし、しかも、毎度クオリティがアップしっているので、ほんとうに頭が下がります。

できることなら、忙しい仕事の合間合間に息抜きしながら、ゆとりある創作をしてもらえたらって思ってるんですが、なかなか難しいみたいで。

とにかく、これからも公私ともによい関係でいられれば、と思ってます。どうぞよろしく。

SUMMON NIGHT

ILLUSTRATED BY TAKESHI IIZUKA



黒星紅白

変化の先に見えるもの

KOUHAKU KUROBOSHI

イラストレーター●黒星紅白インタビュー

『サモンナイト』シリーズのキャラクターデザイナーとして知られる飯塚武史。
『キノの旅』をはじめとする小説の挿画で人気の高いイラストレーター、黒星紅白。
いずれのジャンルにおいてもファンの心を引きつける画風は、どこから生まれたのか。



※『キノの旅II -the Beautiful Worid-』口絵より

飯塚武史と黒星紅白

――イラストレーターになるまでの、「絵」や「描くこと」についての履歴は、どのようなものだったのでしょう。

飯塚：幼少期からアニメは好きだったようで、よく学研の「ひみつ」シリーズのキャラクターを描いていていました。自由帳がまだ残ってて、微笑ましいというか、バカというか……。噂の（？）でんちマンもそこに描いてありました。あと、かなり時代先取りで、う○こ三兄弟とかも描いてありました……。ちゃんと串に刺さってて、ちょっと感動。すみません、汚い話で。子供は好きですからね、そういうの……という感じで、かなりふつうなガキでした。小学生のころもたいして変わらず、『キン肉マン』に大いにはまっておりました。テリーマンが描けないっ。中学生になると『男塾』にはまり、そんなんばっかり描いてました。男爵ディーノがお気に入り。

――ゲームとの出会いは、いつごろだったんですか？

飯塚：高校に入ったころからTRPGをやり始めまして、そこでキャラクターシートのキャライメージ欄を描いたのが、今の僕の出発点だと思います。変なスイッチ入った記念すべき瞬間でした。それから、とくにそれ以外のことをするでもなかったのですが、大学のサークル仲間で同人誌をやり始めたあたりから本格的にのめりこんでいきました。あのころは格闘ゲームやギャルゲーをメインに活動していました。

――「飯塚武史」と「黒星紅白」の、ふたつのペンネームをおもちですが、それぞれの由来は？

飯塚：「飯塚武史」は本名です。「黒星紅白」は、高校時代やっていたTRPGのキャラクターからとりました。同人活動を始めてすぐに、何も考えずにそのまま使ってしまいました。あとで後悔するので、ペンネームはまじめに考えましょう。

――作画に影響を及ぼしている原風景のようなものは、ありますか？

飯塚：子どものころからネコが好きで、小学校の絵の宿題もネコばかり描いてました。でもネコばかり描くと先生に「人間も描きなさい」と言われるので、そのあたり微妙に調整して、ネコ・ネコ・人・ネコ・人・ネコ・ネコ……こんなペースで描いたり。こう考えると、実は今の状況とぜんぜん変わってなくて、複雑な気分に……。

自分の中にないものを描くのが楽しみ

――螺旋、渦、歯車、ネジなどをよく描いていらっしゃるように思えますが、無意識のモチーフのようなものはありますか？

飯塚：常にそのモチーフが好きっていうのは、あまりありません。飽きっぽいのですぐ別のモノを探します。今は、いまさらですが真空管にはまってます。中身がぎゅっと詰まった感じがたまりません。

――原色をあまり使われず、ダルトーンの色遣

※『魔法のランチ TECH GIANオリジナルバージョン』より



※『放課後退魔録 ロストガール』口絵より

いが多いように思いますが、それはご自身の好みによるものでしょうか。

飯塚：好みもありますし、最初のうちは濃い色を乗せられなかったっていうのもあります。

――メカもたくさん描いていらっしゃいますが、メカを描くポイントは？

飯塚：模型があると便利です。模型好きなんで、資料用とか言っていっぱい買ってきます。もちろん、別に資料代で落とせるとか、そういうことはないです。キノのエルメスのモデルになってるバイクの模型がなくて、写真資料だけだともうツライ……。

――『キノの旅』では、影絵のような「黒」が印象的に使われていますが、マンガ的な手法なんでしょうか。

飯塚：アメコミ的な手法です、っていうか、まんまですが……。『キノの旅』で印象が強い神秘的な部分や、想像して楽しむ小説ならではの部分を、ベタで表現しようとしています。

――『キノの旅』『アリソン』『放課後退魔録』など小説の挿し絵の仕事の場合、なにかとくに気をつけていることや、こだわっているポイントがありますか？

飯塚：自分の中にまったくなかったキャラクター、世界観を描くことができるのが楽しいです。僕は、場面やキャラクターの画を想像するのが小説の楽しみ方のひとつだと思っているので、なるべくシンプルに作家さんのキャラクターを表現するようにしています。

――男性の「絵描き」として、女性との違いを感じることはありますか？

飯塚：男性の絵にはどこか男性のリビドーみたいなものが感じ取れてしまうので、僕がほんとうに描きたいものの妨げになる場合があります。そんなわけで、僕が描きたいものは性転換しないと描けないのかもしれません。ごめんなさい。うそです。エッチなの大好きです。

――ご自分では描かない、もしくは描けない絵だが、魅力を感じる画風は？

飯塚：少女マンガ、ぜったい描けません。

和んだりニヤリとしたりできる絵を

――絵を描いていらっしゃる「環境」を教えてください。

飯塚：フォトショップの4.0を使っています。昔から使っているので、もうほかのはショートカットがヘンなところにあってイライラしてしまいます。CPUは1.4G、メモリは512Mですけど、実は機械音痴なのでよくわかりません。タブレットはインティオスのいちばん小さいやつです。

――弊誌PALETTAでお願いしている連載記事がたいへん好評ですが、ああいうイラストと、キャラクターデザイン、挿し絵との違いはなんでしょうか？

飯塚：一枚絵では、いつも何かちょっとしたシチュエーションや軽いストーリーを考えて、その表情や仕草をメインに描きます。一枚でちょっと和んだりニヤッとできる絵を描くことを心がけています。キャラクター単体を描くだけだと落ち着きません。小説やゲームだと内容やセリフがついているので助かるんですけどね。

――最後にPALETTAの読者およびファンに向けて、一言お願いします。

飯塚：また少しずつ絵が変わっていってますが、温かい目で見守っていただけるとうれしいです。これからも、なにとぞよろしくお願いします。あと、何言ってるかよくわかんなくてゴメンナサイ。

小山直子 ●メディアワークス 編集

【初対面と印象】

1999年の終わりころ、弊社のゲーム情報誌に掲載されていた『サモンナイト』のイラストを見たときが、「飯塚武史」というイラストレーターさんを知ったときです。ちょうど『キノの旅』のイラストをどなたに描いていただこうかと考えているときで、「この方にぜひお願いしたい！」と思ったことを覚えています。

実際にお会いしたのは、2000年初めころ、『キノの旅』の著者、時雨沢恵一氏との顔合わせのときだったと思いますが、そのときの印象は「なんて物静かな方だろう」でした。「自分が何か話さないと、シーンとしてしまう！」と、必死で話題を考えたような記憶があります。

【エピソード】

イラストが仕上がってくるたびに、そのすばらしさにうれしくなってしまいます（プロの絵描きさんに対して失礼な発言かもしれませんが、これはお世辞でもなんでもなくて……）。厳しいスケジュールの中、締め切りを急がせているにもかかわらず、１点たりとも手を抜かない姿勢と、そのクオリティの高さにはほんとうに驚かされます。

ただ、やはり人気のある方なので、スケジュール取りがたいへんなのは困りますが（笑）。むりばかり言っているので、ほんとうに困っているのは黒星さんのほうかもしれません……。

【好きなキャラクター】

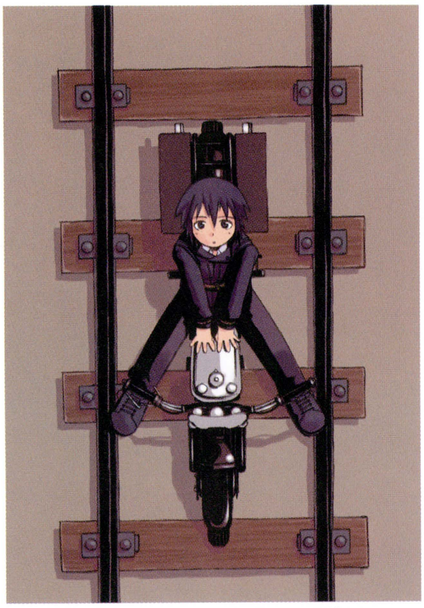
弊社の作品で恐縮ですが、やはり『キノの旅』のキノです。いろいろな表情をもつキノはクールでキュートで大好きです！

『キノの旅』のキャラクターのうしろに描かれるバックイラストも、いつも素敵で大好きです。恐竜の化石だったり、お花のコレクションだったり、今までのお話のコラージュだったり、黒星さんが描かれる「世界」が大好きです。かなりお気に入りのキャラクターですね。

【メッセージ】

たくさんの可能性をおもちだと思います。担当編集として、黒星さんファンとして、これからもいろいろなジャンルのイラストを描いてほしいです。

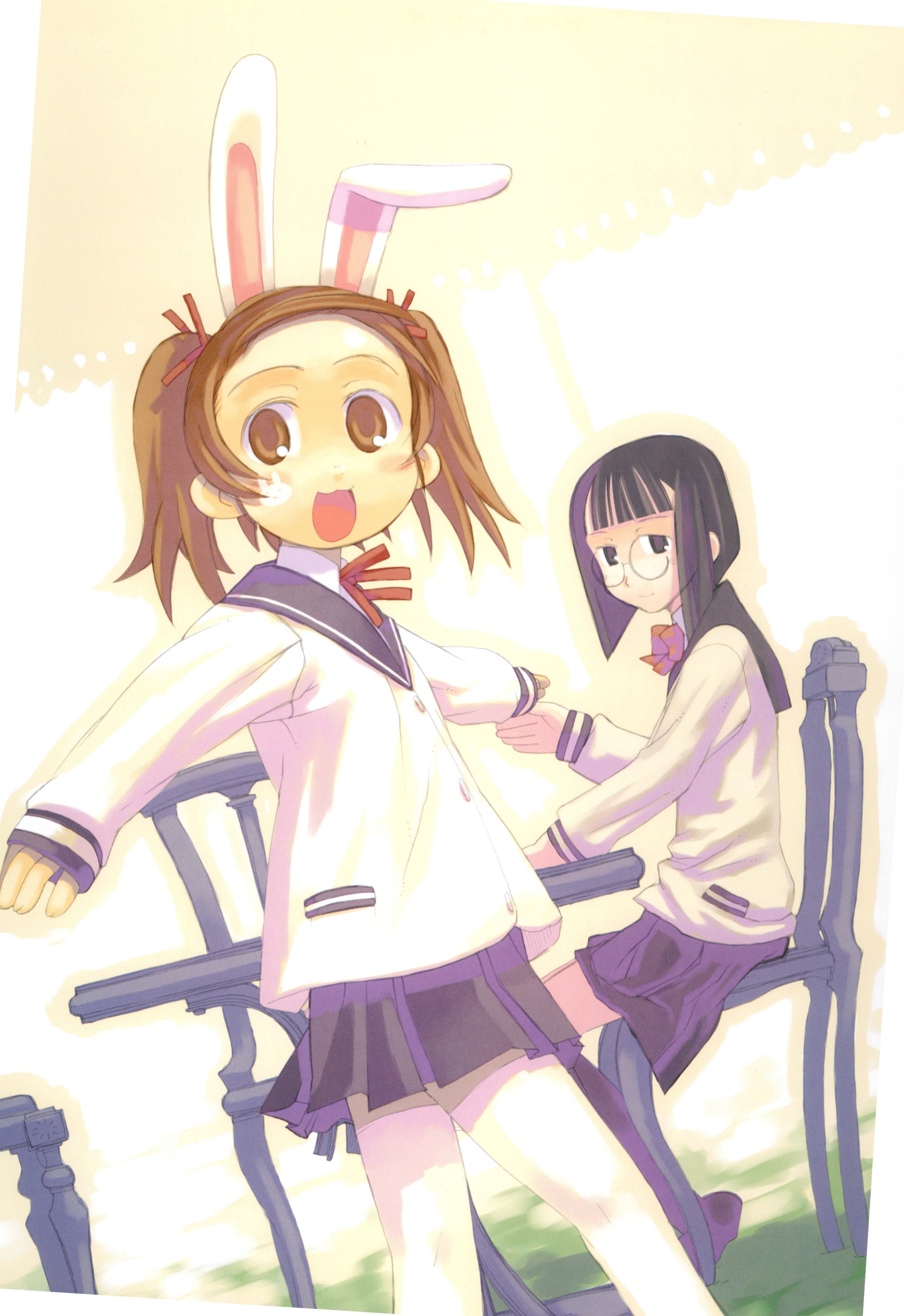
願わくば、「黒星紅白・作画」の『キノの旅』コミックが読みたいです！！！！



※『キノの旅 -the Beautiful Worid-』口絵より



※『放課後退魔録Ⅱ ぬだらべ』口絵より



表紙の言葉 Behind the COVER

トリスがアティのお手伝い

弊誌編集にあたって毎号いちばん楽しく、かつ頭を悩ませるのが「表紙イラストをどなたにお願いするか」ということだ。だが今号に限っては「『サモンナイト3』の発売に合わせて飯塚氏に」ということで、かなり早い時期に方針が決定していた。当然、描いていただくのは『3』のキャラクターだが、それだけではおもしろくない、ということで「新作の主人公であるアティと『2』のキャラクターの誰かのカップリング」とお願いした。

――雑誌などの表紙やパッケージ用のイラストを描くときに、とくに意識して気をつけていることは、ありますか？

飯塚：意味のない絵にならないようにするのが、いちばんのポイントです。今回は『サモンナイト2』と『3』の橋渡し的イラストにしたかったので、アティとトリスをいっしょに描きました。『3』のPR活動を、『2』のトリスもお手伝い。でも、トリスのほうがテンション高めで、軽くとまどうアティ先生、という感じです。

――アティとトリスの、それぞれの「かわいらしさ」のポイントは、どこにあると思いますか？

飯塚：アティは「おっとりしたかわいらしさ」、トリスは「元気なかわいらしさ」です。

――表紙のイラストは「全身を入れてください」とお願いしたわけですが、そのために描きにくい、難しいといったことは、ありましたか？

飯塚：全身を入れるときは、体つきや物腰みたいなものでキャラクターの表情や個性を作っていかないといけません。顔の表情と違ってあまりゴマカシが効かないので、難しいです。

――制約があるより「お任せ」のほうが、描きやすいのでしょうか。

飯塚：制約がある中で、「こういう見せ方もありか？」とか、あれこれ考えるのは、楽しいです。お任せだと、僕、かなり趣味に走ろうとするので、偏りがちになります。

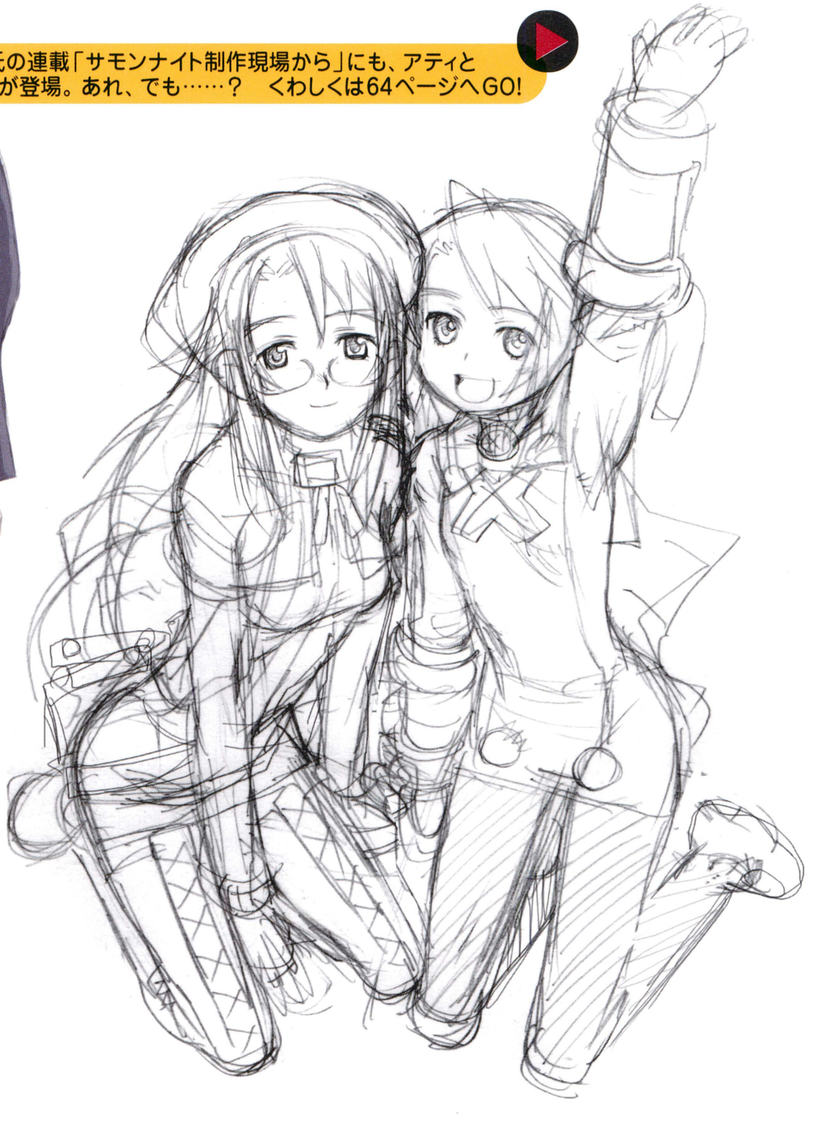
――もし表紙のイラストを「好きな絵を好きなように描いてください」とお願いしたとしたら、どんな絵を描いてくださったでしょうか。

飯塚：なにか動物と戯れている絵とか好きなので、オリジナルならそういうものを、たぶん描くと思います。『サモンナイト』で自由に描くなら、ちびっこ描きます、たぶん……。

飯塚氏には弊誌の連載もお願いしている。『サモンナイト』のどのキャラクターを描くかは飯塚氏にお任せしているが、上がってみたら表紙と同じカップリング。ただし、一ひねりしたおもしろいアイディアが。こんな趣向にも、飯塚氏のセンスを感じた編集部だった。いつかまた機会があれば、今度はぜひ「お任せで趣味に走った」イラストをお願いしてみたい。

飯塚氏の連載「サモンナイト制作現場から」にも、アティとトリスが登場。あれ、でも……？　くわしくは64ページへGO!





DRAWING FOR PALETTA

Hello, This is Aty. Make friends with her!

ILLUSTRATED BY TAKESHI IIZUKA

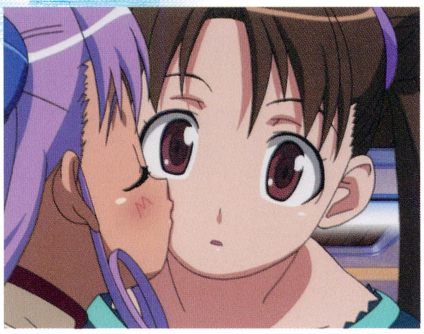


STELLVIA ROAD TO THE FUTURE!

●「宇宙のステルヴィア」

監督・シリーズ構成●佐藤竜雄インタビュー

ステルヴィアとは「星の道」。
佐藤監督が「星の道は果てしなく遠い」という思いでつけたという。
ほかの星へ向かうための礎となり、その中で少年少女を育むステルヴィアに、
今、内からも外からもドラマが迫る!
迫る危機は？　志麻の恋愛は？
気になる作品の今後を佐藤竜雄監督と、シリーズ構成の堺三保氏に聞く。



はじまりはカードゲーム

──作品の成り立ちから教えてください。

佐藤：もともとカードゲームの企画だったんです。まずアニメを作って、その世界観を使ったカードゲームを展開するという話で。若い男女がたくさん集まる場を描けば、あとは何をやってもいいというすごい漠然としたお話でした。なので、自由にやらせてもらいました。主人公は女の子だけど、特にかわいらしさを追求したりはしなくていいよとも言われましたね。ただ、たくさんカードを出すためには、少年少女をたくさん出さなきゃいけない。じゃあ学校ですねって。あと、舞台は宇宙でとのオーダーだったので、衛星軌道上に浮島があって、それが学校になっている。寄宿舎や学園都市のようなものを考えました。当時、『ハリー・ポッター』じみてるなあなんて言ってたんですけど（笑）。流行に乗ったのではなく、学生を描くとなったら寄宿舎かねえって。今はあんまり寄宿舎ってイメージないですけども。

──うのまことさんにキャラクターデザインを依頼された理由は？

佐藤：制作がジーベックなので、そこで一押しが彼かなと。今のアニメ界で、うのくんの絵はわりと最前線にあると思います。背景宇宙を緑色にしていますが、パステル調というか明るい色で宇宙を描きたくて。背景がそうなら、キャラはリアルなものより、スキッとしたイラスト的なもののほうが合う。うのくんの絵は単純な線で構成されていて、タッチの濃さや描き込みもないのに、けっこうふくよかなんですね。それがいいなと。いろいろ描いてもらったスケッチの中から、これいいね、あれいいねって感じでピックアップしていきました。

──キャラクターの名前が駅名になってますね。

佐藤：カードゲームの流れで、メインのキャラクター数人の名前は先に決まってたんです。主人公は片瀬志麻。何かと思えば、小田急線の片瀬江ノ島（笑）。プロデューサーが、前回『アキハバラ電脳組』というアニメを企画したときに京葉線の駅名で名前を決めたので、今回は小田急線だって。片瀬志麻、いいねえ、岩下志麻みたいで、なんていう流れで、藤沢、町田、栢山、風祭は駅名です。ただこれだと日本人ばかりになっちゃう。アリサは北沢を英訳してグレンノースにしましたが、もう駅名路線はやめましょうということになって。おかげで一貫性があるようでないネーミングになってます。

危機のあとに来る危機

──セカンドウエーブを思いつかれたのは？

佐藤：たいていのアニメや映画では、たとえば隕石が来るとしたら、その事態の収拾だけで終始しちゃうけど。そもそも隕石というか、光速以上の速さで何かが来るなら、それには理由があるだろう。その理由がさらに人類に厄災として降りかかるとしたらどうだろう。予定調和でドラマが進んでいたところに、突拍子もないものがきちゃって慌てふためくのがおもしろいと思ったんです。スペクタクルな要素もある反面、やっぱり学生たちがメインの話なので。彼らが歴史の一大イベントの目撃者になるのは、それはそれで詩的でいいんだけど、当事者にしたいなとも思っていて。セカンドウエーブでは、大人たちが準備したグレートミッションにのっとって、志麻たちがインフィニティってロボットで活躍します。でもそれは大人の掌の上でのこと。最終的には、すごい危機を、大人の掌から抜け出した子どもたちが自分たちでなんとかしようとがんばるってところまで描きたいなと。じゃあ、セカンドの次はサードだ。でもサードじゃ間抜けなんで、何か違うものでピンチな危機ってないですかねと堺さんに相談して、今の形になったんです。

──志麻たちもゆるゆるはしていられない？

佐藤：ええ。最初はみんないい子で。宇宙学園に来る子は秀才だし、エリートだし、人あたりもよくお行儀のいい子ばっかり。そこにちょっと各キャラの色が見え隠れして、なんとなくむずがゆい雰囲気で話を進めてきましたけど。さ

PROFILE
●佐藤竜雄
Tatsuo Satoh
1964年7月7日生まれ。神奈川出身。血液型A型。早稲田大学卒業後、亜細亜堂に入社。アニメーターを経験した後、OVA『がきデカ』で演出デビュー。『ちびまる子ちゃん』『忍たま乱太郎』『赤ずきんチャチャ』を経て、『飛べ！　イサミ』でTVシリーズを初監督。代表作は『機動戦艦ナデシコ』、劇場版『機動戦艦ナデシコ』など。『学園戦記ムリョウ』では原作と全話脚本、監督を務めた。最近作は『宇宙のステルヴィア』『獣兵衛忍風帖　龍宝玉篇』。
http://www.dragon-brave.com/

ANIME INFORMATION
Now On Air!
「宇宙のステルヴィア」
●全26話
●毎週水曜日25:00～テレビ東京系にて放映中。
http://www.stellvia.com/
http://www.tv-tokyo.co.jp/anime/stellvia/

DVD INFORMATION
Now In Store!
「宇宙のステルヴィア　FOUNDATION1」
●全8巻●5,800円●キングレコード
●DVD-BOX MISSION 1は10月1日発売予定。25,800円。

らに加えて壮大なネタふりしたらどうなるだろうと考えて。そういう意味ではちょっと変わったシリーズ構成ではあるかな。定石どおりではないかもしれないですね。

緑の宇宙が人間関係の基本

――佐藤さんの志麻観をお聞かせください。
佐藤：今回、主人公を女の子にするにあたって、弱いけど強い子、泣きながらしゃにむに向かっていくような子がぽっと浮かびました。サブキャラだとこういう子もいるんですけど、それを主役にしたらおもしろい視点になるかなと。弱虫で泣き虫だけど、意地っぱりで強情っぱり。かなりのヘタレで情けなくって、天才肌でもなく、好、不調の波が激しすぎ。それさえ何とかなれば、そこそこの成績になるのにねっていう。そんな、自分で自分のことわかってない子がいいかなと。強い子は自分で目的意識を持って突き進んでいくでしょう。そういう爽快さもいいんですが、今回はむしろ埋もれがちな子が、自分を見つめてステップアップしていくといいねって。宇宙版『スチュワーデス物語』みたいな感じで（笑）。志麻はもともと持ってる素養がたまたまよかったので、今は天才に見えてますけど。たまたま始めたテニスで新人戦優勝して、「この子、天才だ」と思われて、3年になったらダメという、志麻はそういうタイプ。むしろダメになってからどうなるのか。自分でほんとに目的を持って行動していく、ここからが肝心という感じで考えてます。
――志麻にとってハードな展開になると？
佐藤：始めは気持ちよければ気持ちいいだけいいのかなあと、ぬるめぬるめできてますよね。それが宇宙の緑色にも現れています。みんなの善意で賄われているステルヴィアとか、みんなの善意に囲まれて成長している生徒たち。緑が象徴するのは理想的なひとつの未来像、なんてところを脳天逆落としにする。悪趣味かもしれませんが、どうしても人間、急落する前はそういう平和な時期があるわけですから。最終的な目標を平和な時期に設定するのではなく、そこから始まるような話ができないかなと思って。
――志麻には成長してもらいたいと。
佐藤：まあ、そうですね。それには光太も大きく絡んでくるんですけど。光太に関しては、田舎から来た内気な子が、都会のミュージシャンを好きになったノリなんです。今は別に運命を感じてはいない。では、たまたま出会った人が運命の人に変わるのはどういうときなのか。あるいは運命の人にならないのなら、どうなってしまうのか。その境界はどこにあるのか、とか。あるいは、もてて̃る男の子は自分の存在意義をかけて女の子に惚れるような情況があるのか。あるとしたら、それはどういう場合なんだろうか。そういうのを素直に描いていくと、すごく恥ずかしい展開になったりして（笑）。
――でも、お描きになる予定なんですね。



佐藤：（お描きに）なりたいですね（笑）。そこはアニメだから多少デフォルメされたり、ギャグが入ったりして、直接的なものにはならないけれど。シリーズとしては描ききりたい。決して暗い話ではなくて、根底にあるのは緑の宇宙。太陽の光を受けてすくすく伸びてるイメージで。どんなに冷たい局面になっても、心根のところではやさしさを忘れてないんで。逆にやさしさがあるから、すごく非情になれる場合もありますからね。いろんなキャラの姿形を借りて、ちょうど今、やってるところです。
——で、ようすが変わってきたアリサですが。
佐藤：アリサは、声優の松岡由貴さんが大阪の人なので関西人になってます。最初は江戸っ子だったんですけど（笑）。『赤気のアン』のアンとダイアナの組み合わせは、エキセントリックなアンにおとなしいダイアナ。逆に、友だちがアンだったらどうかねってところでアリサができました。『赤毛のアン』のいいところは、ダイアナって、最初は大親友なのに、どんどん地味になって途中からいなくなっちゃうじゃないですか。でも田舎に帰ってきたアンに対して、変わらず友だちでいる。やっぱり友だちってのはそういうもんかなと。志麻とは学力的、能力的なところで差ができてしまうけど、気持ちの上での結びつきがあって、最後には戻ってくるようなキャラがほしかったんです。
——藤沢やよいについては？
佐藤：藤沢さんは、学校だから知り合える友だちです。たとえば内気な子が、転校あるいはランクが上の私立学校に入学したと考えてください。問題児そうなチャキチャキっ子がまとわりついてくる。斜めうしろにはおっとりしたお姉さんっぽい人がいて。年上っぽいなと思っていたら、ほんとうにダブりだったという。ほら、帰国子女とか、病気で出席日数足りなくてとか。なんかちょっと自分とは違う人生観をもっている人。そんな子がひとりいるといいなと。お嬢さんぽくて、ちゃんづけでは呼びがたい目上の人、でも友だちっていう。
——栢山晶は？
佐藤：必ずいる恐い人（笑）。こういう友だちの組み合わせは、最初に志麻というキャラを考えたときに自然にできたんです。それを形にする段で、うのくんがかなり苦しんでましたけど。特にりんなは、最初はライバルの位置づけで考えてたんですが、いいキャラにならない。どうも型どおりになっちゃうというか。単なる悪者キャラになっちゃう。じゃあ留年して復学した子がいるんだから、いっそ飛び級でどうだって小学生にしたら、すんなりできあがりました。志麻よりレベルははるかに上のはずなんだけど、精神が幼い分、志麻に依存してるっていうか、べたべたしてます。
——みんなの先輩である町田初佳は？
佐藤：彼女は、みんなが上をめざしていくエリート校で目標になる人ですね。裏話があって、町田も小田急線の駅名ですけど、プロデューサーが「マチルダでマチダさんなんだよ」って（笑）。だからショートカットです。

STELLVIA
ROAD TO THE FUTURE

現代SFにスペースオペラの荒唐無稽を

シリーズ構成・脚本●堺三保インタビュー



二転三転を狙って

——作品の企画を聞かれたのはどの段階で？
堺：最初のころ。ステルヴィアのデザインだけがあって、これさえ使えば何をしてもいいと言われた段階です。あとプロデューサーから言われたのは、人と人が殺しあう話は時節柄やりたくない。そういうのから脱却した人たちの話をやりたいって。それで監督と話して「災害もの」を起点に設定を組み立てていきました。
——災害というのは堺さんのご提案ですか？
堺：ええ。超新星爆発の話はどうでしょうと提案しました。そこに、さらに監督からストーリーを二転三転させるアイディアを出すようにオーダーされました。とりあえず1発目は光の速度で来ちゃうんで、なすすべなく人類は滅亡しかける。それから200年後に第2波が来る。それがクライマックスじゃなくて、それを起こしたものがまたあとから来てクライマックスという二段構え。その間にいろいろあって、仲間同士で疑心暗鬼になったりという展開が、今のシリーズの構成になっています。
——超新星を思いつかれたのは何かヒントが？
堺：プロデューサーから、ずうーっと何百年も何かが来るのを待ってるみたいな話がスケールが大きくていいねという希望があって（笑）。遠くから何かがやってくる。それがものすごい時間がかかるっていうのは、ほんとSFっぽいんですけど。アニメとか映画とかではなかなかそういう話にならないんで。宇宙がどれくらい広いのかっていうスケール感も出ていいんじゃないかなと思って、超新星爆発を使おうと思いました。超新星爆発をテーマにしたSFにラリー・ニーブンの『無情の月』という短編があって。これは間に合わなくて、みんな死んじゃうんだってところで終わるんです（笑）。そこで生き残った人たちのところから話を始めたらいいかなと。もうひとつは『さよならジュピター』。物が来るのをなんとかしないとという話で、当然意識しました。アイディアとして参考にしたのはこの両方です。リアルな感じは残しつつやりたくて。宇宙船の設定とか科学技術については、未来のことなのでいくらでも嘘ついていいと思ってますが、天文学的なことや物理的なことは、嘘ついちゃいない。最低限押さえるところを押さえとけば、リアルな感じになるかなあと思いました。

佐藤ワールドの大人のまなざし

——キャラクターの印象を教えてください。
堺：主役ふたりは特に佐藤さん的なキャラな感じですね。佐藤さんは性善説の人だと思うんです。いや、監督も人間なんで心の中ではいやなことを考えるときだってあるだろうけど、基本的には悪いだけの人なんかいないというところから、やさしい感じの話とかキャラクターがいつも出てくるんだと思うんですけどね。志麻は主役なんですけど、くり返し、くり返し悩んでは乗り越える。気のもちようとがんばりどころを切り替えていく。それが執拗にくり返されるのは、人間そうそう変わらないし、いろんなことが山あり谷あり何度でも起こるんだよということを、監督は言いたいんじゃないでしょうか。
——悪い人はいないですか？
堺：ええ。ときどきは悪いほうへ行きそうになるけど、戻ってくるところも含めて、基本的に佐藤竜雄ワールドなんだと思います。それと大人がみんなしっかりしているところも、佐藤さんの世界ですよね。とにかく頭の悪い大人があんまり出てこない。主義主張は違ってても、ただ頑固なだけとか、ただなんか闇雲なだけって大人は出てこない。わりと子どもに対してやさしい大人しか出てこないです。それは佐藤さんの視点なんだと思いますけど。常に大人が若い人を見てる目で書かれてるんで、そういう意味では主人公と等身大じゃないところが、古手のアニメファンはすうっと見れちゃうんだけど、若いファンの中には違和感があるのかも。若い人が失敗するのも、「失敗するもんだよ」と、あからさまに描いている。そこがいいのか悪いのかは別

——音山光太については？
佐藤：彼はやさしい子なんだけど、どこか感覚的に話してる。彼はちょっと見ている世界が違うんです。宇宙規模の情報認識は、目で何光年先なんて見えないから、当然データで見たりするじゃないですか。そうなってくると同じものを見てるようで見てないんですよね。僕らが肉眼で見てるものも、結局のところ頭の中だけの認識であって、隣の人と同じものを見てるつもりでも、全然見てなかったりする。それが宇宙規模になってくるとどうなるのかな、と。さらにそれが恋愛とかになってくると、最初は同じものを見てるつもりでいたのが、全然違うものを見てたって気がついたとき、それは受け入れられるのかどうか。つまり得体の知れない人間に思えてきちゃうかもしれないし、逆になにくそ負けるもんかってライバルになってしまうのか、みたいな。そういう恋愛の要素を考えたときに、「違う」人がほしいなと。SFで、宇宙に行くと、音を見て、絵を感じるみたいな描写がありますよね。極端な話、神経を介して脳に入ってきた情報を圧縮して、頭の中に映像を浮かべてデータ処理をする。その最たる人間がいたとしたら、音を光で感じちゃうのかなと。それが音山くん。最初はミュージシャン系で想定したんですけど、それはそれで嘘くさい。テクノ好きな子ってキャラ発注に書いたんですが、途中からどうでもよくなりました（笑）。

ステルヴィアを見上げる未来

——『宇宙のステルヴィア』を最終的にどういうものにしたいと考えてますか？
佐藤：やはり熱いものになっていきますね。わりと予定調和的なところで日々を過ごしてきて、それはそれで幸せなんですけど、そこからさらに一歩踏み込んだところで、みんないろいろ本音をぶつけ合って。最終的には、人と人との結びつきが未来を動かす力になるんでしょうか。青くさいこと言ってますが。その象徴として、地球から見上げると衛星軌道上に全長15キロもあるようなモノが浮いてて、見えるわけですからね。ステルヴィアが見える。それが、みんなの宇宙に向かう気持ちの象徴として、この先もあるんだというところまで描けるかなと。なんか学園ものっていうと、今は管理教育だなんだって、あんまりいいイメージないんですけど。いいイメージでの学校、学び舎を地球から見上げて、なんてことを考えてます。学校生活とか家族との生活は悪いわけではないので、いい意味できれいごとを描きたいなと。「世の中、しょせんこうなんだ」って、なんか投げ出すかたちの作品もあるし、否定しませんけど、逆にそれはむしろ甘いんじゃないかって思います。きれいごとをやるのもかなり苦労しますけど、そこを敢えて受けもって、必死にがんばってる大人もいる、なんてところまで含めて、描ききるというよりは、まあ感じてくれるといいのかな。だから26本、最後まで見ないと、『ステルヴィア』って作品の全体像は見えない。乞うご期待です。







として、主人公と一体化して、がーっと書いてる感じではない。前作の『ムリョウ』からの、佐藤さんの世界観なんだと思いますね。「大人がちゃんと自分の役割を果たしていないといかん」とか、「彼らは若いんだから、今はこうなってるけど、壁にぶつかって考えが変わる」とか、脚本の打ち合わせでよく話されてました。だから主人公がすべてオーケイなようには描かれてません。欠点もあるっていう。特に志麻は性格的に猪突猛進すぎるとか、逆に光太は引きすぎてるとか、わかったうえで書いてるんだと思うんですけどね。あんまりね、キャラクターを全肯定しすぎないところも込みで、やっぱり大人な感じなんじゃないでしょうか。

昔の荒唐無稽を現代アニメに

——特に世界観の構成で参考にされた作品は？
堺：もう大嘘というか、「バカですか」みたいな、地球や各惑星の周りをでっかいバリアで覆うというむちゃくちゃスケールの大きいところは、『レンズマン』とか『スカイラーク』のような昔のスペースオペラの荒唐無稽さを、今風に乗せられたらと思って。嘘でもいいからスケールでかく。実はアイキャッチの絵が気に入りで。スケールのでかさが出ていていいですね。地球からステルヴィアが見えてたり、ステルヴィアから地球が見えてたり、宇宙空間をケイティーがサーッと飛んでたりみたいな。ああいうスケール感が宇宙ものの醍醐味だと思うので、絵になってすごいうれしいです。せっかく宇宙に出ているのに、地球上でドンパチやってるのと同じような絵面になっちゃうと寂しいっていうか。大きさとか広さが出ないと、せっかく宇宙を飛んでる意味がないと思うので。
——宇宙が緑というのがおもしろいですね。
堺：最初に監督から話が出たんだと覚えてるんですけど。宇宙の色って現実では真っ黒だけど、黒はアニメではできないんよって。じゃあ、変えましょうかと（笑）。それも前半は緑で、後半は赤。超新星爆発の余波で、ガスの中に太陽系がずっぽり覆われているってことにして。おかげで、ほかに類を見ない雰囲気になりました。
——読者へのメッセージをお願いいたします。
堺：大枠としては、太陽系に危機再び、アクションシーンもありで。それと並行して、志麻たちの好きだ嫌いだ話も延々と続きます。そういうことに縁のなかった人は、こうだったらよかったなと思って見ていただければいいし。縁のあった人は「ああ、イタタタタ」と思って見ていただければいいし（笑）。そういう甘酸っぱいところを喜んでいただけるといいかな。あと、CGとか絵的にもおもしろいと思うので、26話が終わったあとにもう1回見てほしいです。のんびり1話から、それもDVDの画質と音質で。きっとまた印象が変わると思います。

PROFILE
●堺三保 *Mitsuyasu Sakai*
1963年9月19日生まれ（もうすぐ40歳！）。大阪府出身。血液型O型。
文筆業。デビュー作は、批評家として『SFハンドブック』（早川書房）、翻訳家として『ワイルド・カード（1）　大いなる序章』、SF設定では『宇宙貨物船レムナント6』、脚本家として『機動戦艦ナデシコ』、小説では『星方武侠アウトロースター　雲海のエルドラド』（集英社）、編集として『SFオンライン』。
最近作は『スパイラル　～推理の絆～』『ギャラクシーエンジェル』『宇宙のステルヴィア』。
「まだまだこれから。さて、次は何ができるのか？ただ今充電中です」。
http://www.kt.rim.or.jp/~m_sakai/



ILLUSTRATED BY MAKOTO UNO


FOUNDATION

まだまだ『TLSS』は描き足りない

●「True Love Story Summer Days, and yet...」

キャラクターデザイナー ● 高山箕犀インタビュー

彼女たちと過ごす今年の夏は、きっと忘れられない夏になる――。ファン待望のシリーズ最新作は、高校生たちのひと夏の青春物語。その魅力を、キャラクターデザインの視点から検証する。

GAME INFORMATION

2003.7.24 In Store!

「True Love Story Summer Days, and yet...」
●プレイステーション2
●エンターブレイン
●6,800円
●恋愛シミュレーション
●1人プレイ

PROFILE

●高山箕犀
Kisai Takayama

理系大学卒業後、大学時代の友人の紹介でビッツラボラトリー入社。『TLS』シリーズのグラフィックを担当。その後GameCRABで『TLS3』に参加。現在GameCRAB所属。「父親と自分で2代続いてゲーム業界で、プレイしたゲームは相当な数になります。そんなわけでTVゲームは趣味を越えてすでに自分の体の一部となってますね。忙しくてゲームが遊べないときは、電車の中でホラー小説ばかり読んでます。お勧めのホラー小説があったら、ぜひ教えてください」。

変化し続ける『TLS』

――前作に引き続いて『True Love Story』(以下『TLS』)シリーズへの参加ですね。

高山：そうですね。『TLS3』終了後、ディレクターから呼ばれて、「またがんばりますか」といった感じで声をかけていただきました。呼ばれたときは、なんの用事かという説明はなかったんですが、まあ自分が呼ばれたからには『TLS』だろうと予想はしてました。

――シリーズも6作目になりますが、高山さんが考える『TLS』シリーズの魅力とは、いったいどのようなものでしょう。

高山：そうですね、「家庭用TVゲームらしさ」と



恐れ入りますが
50円切手を
お貼りください

154-8528

東京都世田谷区若林 1-18-10
株式会社エンターブレイン
PALETTA vol.8 アンケート係

フリガナ		性別	年齢	学年・ご職業
名前		男・女	歳	
住所	□□□-□□□□ 都道府県 市区郡			
TEL	(　　　) ー			

ペンネームを希望される方はこちらの欄にご記入ください

購入した書店名をご記入ください	賞品欄	P73のプレゼントからほしいものの番号を１つ記入してください
市　区　郡		
書店		

アンケートご回答欄

1.この本を知ったきっかけは？
- □店頭で見て
- □友人、知人から聞いて
- □その他(　　　　　　　　　　　　)

2.この本を買った理由は？
- □(　　　　　　　　　)が載っていたから
- □その他(　　　　　　　　　　　　)

3.本誌の姉妹誌「Karen」はごぞんじですか？
- □読んでいる
- □知っている
- □知らない

4.本誌のコンテンツの中から、「おもしろかったもの」3つに○印、「つまらなかったもの」3つに×印をつけてください。

～PALETTA vol.8のコンテンツ～

1 □表紙
2 □Creator's Focus Special
飯塚武史インタビュー
3 □表紙の言葉　飯塚武史
4 □宇宙のステルヴィア
5 □True Love Story Summer Days, and yet...
6 □プライベートナース―まりあ―
7 □SAKURA―雪月華―
8 □ギャラクシーエンジェル
9 □CROSS OVER IMAGINATION
―騎当千
10 □LAST EXILE
11 □おねがい☆ツインズ
12 □ナースウィッチ小麦ちゃんマジカルて
13 □ワンダバスタイル
14 □うるし原智志のハンプトンハウスだより
15 □桑島法子のNo Surprises
16 □成瀬ちさとのA girl
17 □新連載
滝川・成瀬のTwo for One
18 □近永早苗のこちら風花学園小等部
19 □飯塚武史のサモンナイト制作現場から
20 □近藤敏信の16bitのヒロイン達
21 □From Readers
22 □読者プレゼント
23 □プライベートナース―まりあ―　説設定線画集
24 □ギャラクシーエンジェル　藤田まり子修正原画集
25 □LAST EXILE　村田蓮爾ラフ原案
26 □おねがい☆ツインズ　設定線画集
27 □あゆみゆいの萌えのつぼ
28 □Quiet Talk －取材の現場から－
29 □PALETTA特製ポスター

4.3で○をつけたものから1つ、×から1つ選んで理由を教えてください。

※おもしろかった記事（No.　　）

【理由】

※つまらなかった記事（No.　　）

【理由】

5.好きな、または取り上げてほしいゲーム・アニメ・コミックタイトルを書いてください。

6.好きな、または取り上げてほしいクリエイターを書いてください。

7.いつも読んでいる雑誌を教えてください。

(　　　　　　　　　　)
(　　　　　　　　　　)
(　　　　　　　　　　)

8.「パレッタ」では、みなさんのお便りをお待ちしております。今号の感想、好きなゲームやアニメ、コミックの話、身近なおもしろ話などなど、なんでもお書きください。

ご協力ありがとうございました

「変化し続ける」というのが私の考える『TLS』のテーマで、立ち絵キャラの表情の豊かさと自由度の高いシステムが魅力だと思います。
――高山さんにとって、高校という世界は描きやすいものですか？
高山：自分の経験や資料の多さが生かせるという面で考えれば、高校が舞台なのは描きやすいと思いますね。
――シリーズものの宿命として、前作の流れがあるうえで、今回改めて『True Love Story Summer Days, and yet...』(以下『TLSS』)のキャラクターデザインをしたときの、難しさとおもしろさを教えてください
高山：これまでの熱心なプレイヤーの価値観を考慮しつつ、新規のプレイヤーを取りこまなければならない点はかなりの難問で、未だに答えは見つかっていません。毎回楽しみなのは、シナリオ、演出が入ることによって、自分の想像していたものとギャップが生じることですね。それで、声優さんの演技を聞いたあとに絵を修正することもあるんですよ。





悩んだのはデザインではなく絵柄

――『TLSS』のキャラクターは、どういう手順でデザインを決めていったのですか？
高山：まずディレクターからキャラの性格とおおよその髪の長さの指定をもらい、それをもとに、今までの経験から自由にデザインさせてもらいました。
――今回のキャラクターデザインでもっとも悩んだポイントはどこでしょう。
高山：これまでの絵柄からどのくらい変化させるかというところで、そうとう悩みました。キャラクターのデザインそのものではなくて、「絵柄をどうするか」ということですね。これまでの路線でいくか、思いきり別ものにするか。結果として静止画は別もの、実際プレイすると「ああ、『TLS』だなあ……」と思えるものになったと思います。あと、前作『TLS3』からキャラが拡大表示されるようになって、あまり背の高いキャラは画面内に表示しきれないので、避けるようになりました。前作の梢も背が低くて表示位置の調整などで苦労したので、今回はその経験を生かして、会話モードの動きや立ち絵の拡縮を考慮して頭身を決めています。
――いちばん苦労したキャラクター、すんなり



向井弥子
YAKO MUKAI

ポイントは、おでこと黒髪のショートです。顔の輪郭がいちばん丸くて、鼻も低めです。緋菜とは反対に、これまでのプレイヤーを意識してデザインしました。両サイドの髪留めは、前作の幼なじみの里佳のイメージを引き継いでいます。水泳部らしく、二の腕も少し太めに描きました。弥子は緋菜同様、イジメたくなるキャラだと思いますね。イメージはツバメです。

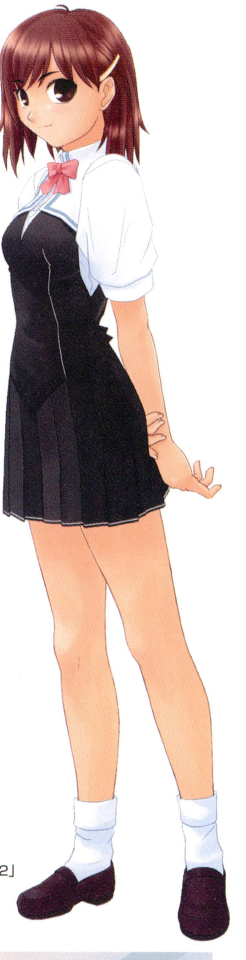


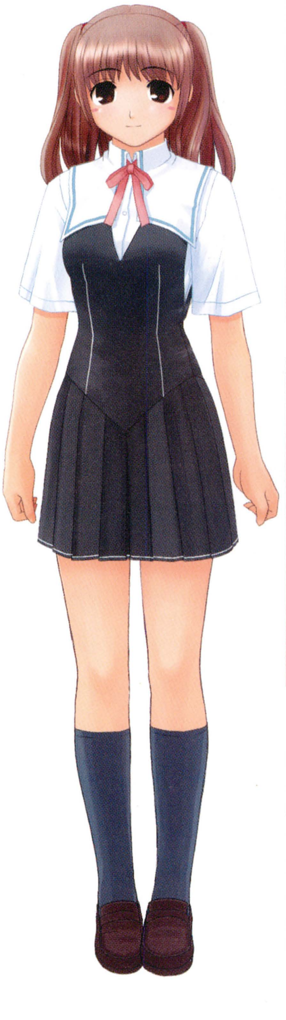


神谷菜由
NAYU KAMIYA

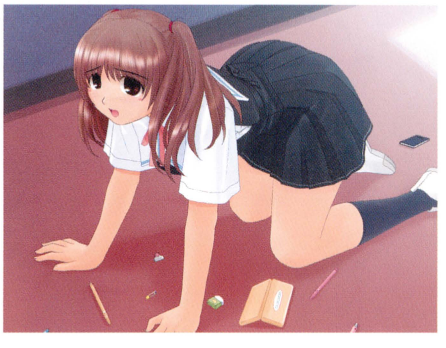
描いていて、いちばん楽しかったです。短い眉とネコのような目が特徴です。悪人顔が似合うかわいい子をめざしました。髪形も、髪を束ねているほうから見ると明るく楽しいイメージ、反対から見ると理知的なイメージに見えると思います。背はいちばん低いんですが、けっこう胸はあるといった感じで。イメージはやっぱりネコです。





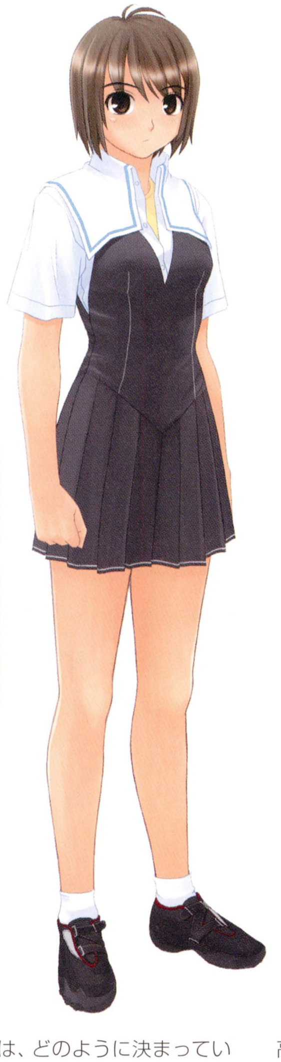






楠瀬緋菜
HINA KUSUNOSE

タレ目が特徴ですね。それと『TLS』キャラで唯一、下瞼の実線がありません。髪形はこれまで『TLS』をプレイしたことがない方を意識したものですね。自分では今までのヒロインと比較すると異色だと思います。髪の色も同様で、これまでのファンの許容できる範囲ぎりぎりのラインだと思います。表情は『TLS2』のかすみのイメージで、見ててちょっかい出したくなるような感じにしました。かすみ同様、胸もかなり大きいです。動物のイメージは白いウサギですね。





「True Love Story Summer Days, and yet... プレキャラクターシリーズvol.2」
桐屋里末描き下ろしイラスト
（サイトロン・デジタルコンテンツ株式会社より発売中）

桐屋里末
SATOMI KIRIYA

自転車に乗っているときにカッコよくなるように、いい体してます。目は絵馬みたいな5角形で、るりや菜由よりキツい感じです。制服の胸のリボンを外してレーサーパンツとグローブをつけると、ほかのキャラの制服とはだいぶ印象が変わりますね。ゲーム中は、もうちょっと自然に笑った絵を多くしたかったのですが……。イメージはオオカミです。

描けたキャラクターは誰ですか。
高山：苦労したのは有森です。自分の中で最後まで決まらなくて数か月悩みました。ロングヘアは、頭を捻ってもなかなかいいアイデアが出なくて困りものです（笑）。逆にショートの弥子、菜由は、合わせて3時間かかってないんですよ。即決でした。あと、るりは唯一、プロデューサー、ディレクター両方からリテイクされました。リテイク後開き直って完全に自分好みで描かせてもらったらオーケイが出まして、結果的にリテイクされてよかったです（笑）。

——服装のデザインは、どのように決まっていったのですか？
高山：前作は服装の件で予定以上に時間がかかったので、今回は完全に私の好みで即決させていただきました。制服も『TLS2』のときはかなりの量の案が出ましたが、今回はブランド系で決めてしまいました。
——デザイン上で、お気に入りのキャラクターはいますか。
高山：るり、菜由、弥子、誠太郎ですね。
——キャラクターとして好きなキャラは？
高山：好きなキャラは、時間とともに変化するんですよ。デザインが決まった直後と、シナリオ、演出、音楽が加わったあとではまったく変わりますから。寿司にたとえれば、ネタだけのものと握られたものを比較するような感じですね。まあ、今の旬は弥子でしょうか。

知識をかみ砕いて吸収することが重要

——今回のお仕事で、ご自分でとくに気に入っているところなどはありますか？





高山：いちばん気に入ってるのは背景部分です。初期のころに登校時の学校のスロープの設定を作成したのですが、時間がたった今でも気に入っています。ソフトのパッケージも、緋菜がスロープでポーズとってますね。スロープは今回いちばん印象に残る絵なんです。それと、制服の背中の小さなリボン。この手のゲームのリボンは巨大なものが多いのですが、『TLS』らしいリボンになったと思います。

――今回の作品に限らず、魅力的なキャラクターを作るコツ、ポイントなどはありますか？

高山：自分でもっている知識は多いほうがいいと思います。それを細かく砕いて、いかに自分で吸収できるかということが重要なんじゃないかと。

――これからチャレンジしてみたいジャンル、描いてみたいキャラクターなどは？

高山：まだまだ『TLSS』のキャラの魅力を描ききれていないので、もうしばらくは『TLSS』のキャラを描き続けたいです。機会があれば、『TLS』らしい、より健康的なキャラが生み出せればいいなと思います。

――最後に『TLS』ファンに向けて、メッセージをお願いします。

高山：まずはこれまで『TLS』を応援し続けてくれたファンのみなさま、ありがとうございます。そして今回初めてプレイする方は、もしよかったら過去の作品もプレイしてみてください。今後も『TLS』をよろしくお願いします。

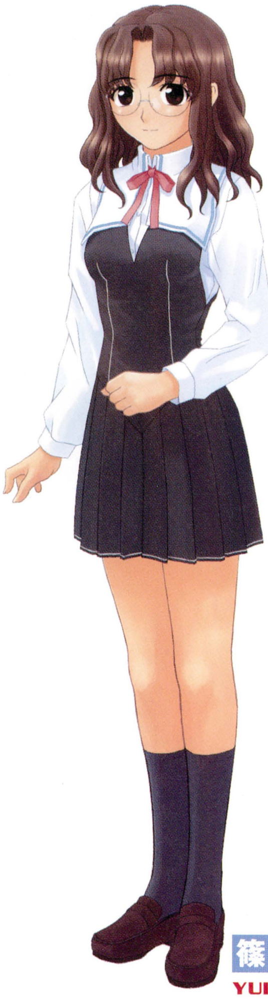


有森瞳美
HITOMI ARIMORI

年上ですが、あえて同い年のヒロインっぽい感じで描きました。以前から年上のヒロインをやろうと提案していたので、気が晴れましたね。そのわりには、いちばん作業時間を消費して苦労しましたが……。ポイントは肩にかかる髪でしょうか。それと、童顔のもとである、意外に低い鼻。イメージは黒ウサギですね。



「True Love Story
Summer Days, and yet...
プレキャラクターシリーズvol.1」
楠瀬緋菜描き下ろしイラスト



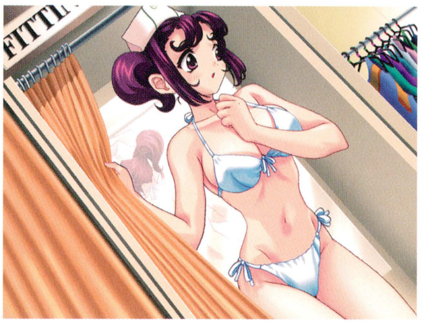
篠坂唯子
YUIKO SHINOSAKA

復活のメガネキャラです。『TLS1』の本多智子の妹分を意識してデザインしました。私の頭の中では唯子が「智子姉さんが……」とか勝手にしゃべってます。ポイントの髪のボリュームは気をつけないと増えたり減ったりするので注意して描いたのですが、ちょっと失敗しました。鼻がいちばん高くて、いちばん痩せてます。目も唯一の一重瞼ですね。それと唯子と弥子だけはマツ毛を長く描いてます。イメージはシカ。











PALETTA INTERVIEW

「まりあ」という夢 ●「プライベートナース －まりあー」

キャラクターデザイナー ● 根須魂介インタビュー

2001年PCで発売された『Private Nurse』がPS2でよみがえる！　その生みの親、根須魂介氏が語る、『Private Nurse』誕生秘話と絵描きの喜びとは……？



GAME INFORMATION

2003.Aug. In Store!

「プライベートナース －まりあー」

- ●プレイステーション2
- ●データム・ポリスター
- ●6,800円
- ●ハートフル・ヒーリング・アドベンチャー
- ●1人プレイ

PROFILE

●根須魂介
Konsuke Konsu

5月21日生まれ。東京都出身。某ゲーム会社を経てフリーのCGイラストレーターに。デビュー作は『エンドレスセレナーデ』。代表作は『Private Nurse』。最近作は『はぁとdeルームメイト』。「ナースを作ってから私自身、自然を見る目が変わりました。デジカメ片手に散歩するには良い季節です」。



青森・信号待ち・看護婦さん

──『Private Nurse』が装いも新たに『プライベートナース－まりあー』（以下『まりあ』）として移植されたご感想は？

根須：予想もしていなかったので、驚きました。でも、原画マンという枠を越えて、企画の立ち上げからフィニッシュまで、すべてに関わった思い入れのある作品なので、うれしいです。PC版の制作では、シナリオは第1稿から読ませてもらって、気になるところには全部口出ししましたし、音楽も、市販されてる音楽を寄せ集めて「イメージアルバム」を作って、それをサウンド担当の方に「こんな感じでお願いします」って渡したんですよ（笑）。

──企画の立ち上げのときから参加していらしたのですか？

根須：もともとこのゲームは、僕とシナリオのJUN氏で考えた企画なんですよ。彼とふたりで青森に行ったとき、信号待ちしていたら、1台の乗用車が止まったんです。何気なく見たら、ふつうのオッサンが運転してて、うしろの座席に白衣の看護婦さんが乗ってたんですね。すごく珍しい光景だったんで、「なんだ、アレは？」「もしかして個人所有の看護婦か？」とかびっくりして。で、「その人専用の看護婦がいたらおもしろいよな」「てことは、"プライベートナース"かあ！」と。まずはタイトルから決まったんですよ。もし、あのとき青森に行ってなくて、信号が赤じゃなかったら、出てこなかった企画ですね。ちなみに、その時点では内容はさっぱり決まってなかったんですけど（笑）。

──まずタイトルが決まったと。内容はどのように詰めていったのでしょう？

根須：最初はけっこう気楽な内容だったんですよ。看護婦といっしょに暮らしてるうちに仲良くなってラブラブになる……くらいの。でも、僕もJUN氏も凝り性なんですね。ふたりの間で煮詰めていくうちに、「まりあ」というキャラクターをもっと懐の深いキャラクターにできるんじゃないかって、お互い言い出したんですよ。結果として出てきた答えが、そのころの美少女ゲームになかった「癒し」を取り入れたらどうかということだったんです。そのせいで、軽いノリで書いてもらっていたシナリオを全部直させてしまいましたし、ゲームのマスターアップも延期させてしまいました。

──今回の移植にあたっても、根須さんの思い入れが反映された部分がありそうですね。

根須：シナリオの追加部分に関しては、参加させてもらいました。エンディング後のサイドストーリーについても、納期が動かないのも顧みず思いっきり軌道修正させてしまったりしました。いや、僕もその分、苦労はしてるんですよ。サイドストーリーはPC版をプレイしたユーザーさんにも納得してもらいつつ、自分も満足のいくクオリティを実現し、さらにわかりやすくするにはどうしたらいいんだろう、とか、かなり悩みましたしね。

──凝り性ゆえのご苦労ですね。

根須：やれるかぎりはやることが、作っている側の最低限の義務だと思うんですよ。できることがあるうちは、あがく。こだわることが僕のアイデンティティみたいなところもありますしね。そういう気持ちは、なくしたくないと思っているんですけれど。


DRAWING FOR PALETTA
ILLUSTRATED BY KONSUKE KONSU



「萌え」という言葉に とらわれないで



――絵を描くときは、どんなことを考えて描いていらっしゃるのですか？

根須：こちらが絵にこめたメッセージを感じてほしいな、と思いながら描いているんですが、自分が納得いかないものは、お客さんに見せたくないですね。これ、問題発言かもしれないですけど、僕は描いてるとき「萌え」っていうのをほとんど意識してないんですよ。いや、もちろん、ユーザーさんに「いいな」と感じてもらえるような女の子を描こうとはしてるんですが、「萌え」という言葉は発想を狭めているとしか思えないんです。ほんとうは、もっといろんなことができるはずなのに……って。

――では、女の子を描くときに、どんなふうに描こうと思っていらっしゃるのでしょう。

根須：この子にはこんなメッセージ……なんてことまで考えているわけじゃないんですよ。ただ、女の子単体でなく、ゲームならひとつひとつのシーンが重要だと思ってます。それがひとつあることによって、このゲームのテーマがなんなのか、作り手がどんな思いをこめたのか、わかってもらいたいなとは思ってます。キャラというものは、単体で存在してるわけじゃないんです。人物背景があって、作品世界があって、ストーリーがあって、それでようやくひとりのキャラクターとして成立するわけで。『まりあ』に関しては癒しがテーマですから、彼女のやさしさや慈しみが伝わるような表情を模索しました。色合いにしても、やさしさを感じさせる色を探して調整したりしましたね。

――ゲームの仕事に携わるようになったのは、どんなきっかけからでしたか？

根須：最初に就職したのが、ゲーム会社のテクモだったんですよ。大学で漫研の会長をやってたんですけど、就職活動の時期に送られてくるハガキを見て試験を受けたんです。実はこのとき、僕は漫画家になるつもりだったんです。なので、言い方は悪いですけれど、腰掛け気分で受けたんですね。とは言いながら、結局7年もいたんですけれど(笑)。ちなみに、JUN氏はテクモ時代の後輩です。

――腰掛けのつもりが、どういう過程でゲームでやっていこうと決意されたのですか？

根須：テクモ時代に『闘姫伝承　エンジェルアイズ』という格闘ゲームのパッケージや雑誌の描き下ろしをやったのが大きいですね。格闘ゲームって、まずキャラクターが立ってないと成立しないじゃないですか。キャラを一枚絵におさめて、商品として人様の前に出すっていう仕事の中で、絵描きの楽しさとかやりがいを覚えたんです。

キャラクターそれぞれの 癒しを表現



――『まりあ』は、一般的な美少女ゲームに比べて登場する女の子が少ないですね。

根須：これは絞りこんだわけじゃなく、アプローチの仕方が逆なんですよ。僕の場合、最初に伝えたい芯の部分を作って、それを表現するのに必要なキャラクターを用意していくというやり方なんです。『まりあ』の場合は、まりあの癒しというものが芯にあたるわけです。彼女は、設定も行動もリアルな存在ではないですよね。このゲームは、ユーザーさんに「まりあ」という「夢」を提供するものなんです。ただ、夢だけじゃ、それがほんとに夢なのか現実なのかわかりませんよね。だから、夢に対抗するリアルな存在として、日常担当の女の子「彩乃」をつくったんです。まりあと彩乃は対極にあって、このストーリーを成立させるために絶対必要な存在なんですよ。

――美緒は、どういう位置づけなんですか？

根須：実はこの人も、「癒し」担当なんですね。彼女は、性格的にすごくキツイ人なんです。でも、だからこそ、まりあでも彩乃でもない、この人ならではの癒しが表現できるんじゃないかと思ったんです。

――描きやすかったキャラクター、描いていて楽しかったシーンなどはありますか？

根須：まりあや彩乃はかなりの枚数を描いてきていますから、今さら描きにくいわけがないですね(笑)。逆に、移植でメインキャラに格上げされた美緒は、新しいシーンもたくさん増えて楽しかったです。同じ理由で、今回初めてまりあの水着シーンを描けたのも、楽しかったです。ふだんはナース服しか着てない子だけに、とても新鮮でした。

――「コミックディスプ」についてのご感想は？

根須：実は、これも以前から温めてた要素なんです。この手のゲームって、立ち絵とイベントシーンで構成されてるものがほとんどじゃないですか。それがなんか前々からイヤだったんですよ。イベントシーンといっても、一枚絵が出てシナリオは流れていくだけっていうのがなんか味気なくって。それで作ってみたんですが、自分としては手ごたえを感じたもののひとつになりました。ひとつのシーンを多面的にとらえたり、連続的に見せたり、シナリオを文字データではなくCGデータで絵的にカッコよく表現できたり。演出に幅が出たと思います。

――ほかに手ごたえを感じたのは、どんなところですか？

根須：いくつもあるんですが、なによりも「やりとげた！」ってある程度感じられる作品に仕上がったことです。これはPC版のときの話になるんですが、テストプレイで最初から最後までやってみて、予想以上の手ごたえをつかめたときは、クリエイターとして最高にうれしかったです。今回移植に際してアフレコを追加収録したんですけど、まりあ役の本井えみさんの声を聞いて、あのときの気持ちを思い出しました。ラストのセリフでは泣きましたからね、ほんとに。そして、これでまた新しい客層の方に見ていただいて、感想をいただけるというのが楽しみですね。

――最後に「PALETTA」読者へのメッセージをお願いします。

根須：この作品にこめた思いを感じてほしいですね。プレイすれば、必ずなにか感じていただけるはずなので、作品世界にどっぷりと浸かって遊んでください。

PRESENT FOR YOU P.73
根須魂介さん直筆のこのイラストを1名様にプレゼント。詳しくは73ページ。





春爛漫

●「SAKURA～雪月華～」

キャラクターデザイナー●鳴瀬ひろふみインタビュー

「プリンセスソフト」と人気パソコンソフトメーカー「サーカス」のコラボレーション作品として発売が待たれる『SAKURA～雪月華～』。平安、鎌倉、大正、そして現代と異なる時代でくり広げられるある物語。そんなミステリアスAVGのキャラクターデザインを担当したふたりのクリエイターに、キャラクター制作秘話をうかがった。



GAME INFORMATION
2003.7.31 In Store!
「SAKURA～雪月華～」
- ●プレイステーション2
- ●プリンセスソフト
- ●初回限定版8,800円 通常版7,000
- ●アドベンチャー
- ●1人プレイ

PROFILE
●鳴瀬ひろふみ
Hirofumi Naruse
11月26日生まれ。神奈川県出身。O型。大学でデザインを専攻。大学2年生のころから商業誌でマンガを描き始め、卒業後はそのままフリーに。マンガを描いたりゲーム原画を描いたりで、現在に至る。「最近液晶タブレットを買ったので、調整と練習に日々いそしんでます」。
http://www2s.biglobe.ne.jp/~klambom/



ユニークなキャラクター設定が魅力

――いちばん最初に『SAKURA～雪月華～』（以下『SAKURA』）の話を聞いたとき、どんな印象を受けましたか。

鳴瀬：「おもしろそうだな」と。だからプリンセスソフトさんからお誘いを受けたとき、すぐにやろうって決めたんです。

――魅力を感じたのは、どんなところですか？

鳴瀬：時代や立場に翻弄されつつ、長い時代を経て想いが結ばれるという部分ですね。とくに私自身が、過去の因縁とかそういう要素が入った話が好きなので。

――キャラクターに対する第一印象は、どのようなものでしたか？

鳴瀬：「ユニークなキャラクター設定だな～」というのが第一印象でした。あと、春休みの誰もいない校舎は、ふだんの学校生活とは違う異質な世界ですよね。そこでキャラクターがどう動くのか……。そういうことを想像して、ワクワクしましたね。

――鳴瀬さんとしては、こういう世界観の作品は描きやすいのでしょうか。

鳴瀬：好きな世界観ではあるので、描くこと自体は楽しかったです。ただ、過去編の小物など、いただいた資料写真だけでは細かい部分がわからなかったりしたので、それを調べるのがたいへんでした。

――作品の世界観を壊さないために、とくに気をつけたりしたことはありますか。

鳴瀬：ギャグシーンのコメディ調と、シリアスシーンのはかない感じのギャップ。この落差に、注意しました。

桜のイメージを生かして

――キャラクターデザインは、具体的にどのように進んでいったのですか？

鳴瀬：キャラクターの性格づけに関してはシナリオさんが十分に行っていたので、私のほうからのアイディア出しは、おもに絵的な部分になりますね。髪形・小物・衣装・雰囲気など、シナリオさんの指定がありましたので、それを踏まえつつ何パターンかアイディアを出して選んで

いきました。配色はサーカスさんの担当です。
――デザインに苦労したキャラ、すんなりできたキャラは？
鳴瀬：そうですねえ……。苦労したのは優子。キャラクター設定が「ものぐさ」「暴力的」「美人」「ポニーテール」「メガネ」という感じで、どんな子なのかイメージしづらかったんですよ。逆にすんなり描けたのは奈々。設定を見てすぐに、今のイメージが出てきました。
――とくに気に入っているシーンやキャラクターなどは、ありますか？
鳴瀬：明日香は桜の木と絡むシーンが多いのですが、桜のはかない、きれいな感じとマッチした絵が作れたなーと思っています。キャラクターでは、明日香が気に入ってます。描いた数が多いということもあるんですが、キャラクター的にもおもしろくて。カッコいいのにドジっ子というギャップが好きです。
――制作中の印象深いエピソードなどは？
鳴瀬：メインの制服は、シナリオの堂本さんが「ブレザーっぽいのが好き」と最初におっしゃって、私が原型、七尾（奈留）さんが微調整、配色はサーカスさんと、多くの人の手を経て生まれた感じです。いくつかあったサーカスさんの配色の中に赤系の配色があって、個人的にはそっちが好きだったんですが、今はグリーン系のほうがしっくりくる感じですね。やっぱり桜の色と合わさるとバランスがきれいですし。
――最後に、これからの抱負や読者へのメッセージをお願いします。
鳴瀬：老若男女問わず、魅力あるように描いていけたらいいなーと思ってます。女の子もいろいろなタイプの子を描いてみたいですね。『SAKURA』では、少しでもみなさんの心に残る場面を描き出せたら、とがんばりました。ぜひぜひ、遊んでみてくださいね。

キャラクターデザイナー●七尾奈留コメント



PROFILE

●七尾奈留 *Naru Nanao*

8月11日生まれ。出身地は「南のあたり」。血液型O型。専門学校を卒業後、ゲーム会社勤務を経てフリーに。「『SAKURA』がんばりました。プレイしていただけるとうれしいです。よろしくお願いしますー」。

今回は、キャラクターの文字設定をいただいて、その設定を何度も読み、イメージをつかんでデザインをしていきました。文字設定の段階で、十和子は髪形、服装などの明確な指定がありましたので、その指定に沿ってデザインしました。逆に、小雪は「リボン・猫好き」、円は「人形のよう」という感じで、十和子のような明確な指定はありませんでしたので、好きなようにデザインさせていただきました。

描くのに苦労したキャラクターは、小雪、三都子です。小雪は髪形でかなり悩み、いろいろ描いてみて今の形になりました。三都子は十和子とイメージが違いすぎて、なかなかキャラがつかめず苦労しました。逆にすんなりと描けたキャラクターは、円、雪美です。どちらもすぐにキャライメージが浮かんできました。



●「ギャラクシーエンジェル Moonlit Lovers」

月の光に照らされて、キミといっしょに

**『ギャラクシーエンジェル』の活躍はまだまだ続くぞ！
こんどはパートナーのキミと、皇国の平和をかけて敵を討つ。
エンジェル隊のメンバー５人それぞれとの恋愛アドベンチャーと、
リアルな３Ｄの戦闘シミュレーションを
ひとつのゲームで体験できるなんて。
これはもうやるっきゃないね!!**





恋人たちの季節到来!?

この春、惜しまれながら終了したアニメ版『ギャラクシーエンジェル』。毎週、ハイテンションではじけてくれたエンジェル隊に会えなくなって、なんだか「とほほ」気分なキミに、エンジェル隊の活躍に参加できる、新たな機会の登場だ！ その名も『ギャラクシーエンジェル Moonlit Lovers』。「んんっ!?」と思ったキミは正しいぞ！ なんとあれほど求めても縁がなかったエンジェル隊のメンバーに、恋の季節が訪れるかもしれないのだ。これってゲームだから、キミ次第なんだけど。

エンジェル隊の活躍でクーデターが鎮圧されて半年、落ち着きを取り戻しつつあるトランスバール皇国。皇国復興のため、エンジェル隊も分かれて各自の任務に就いていた。皇国の司令官タクト・マイヤーズも愛する少女とともに幸せな時を過ごしていた。しかし、そこに新たな敵の影がしのび寄って……。

プレイヤーは主人公タクトになりきってプレイ。エンジェル隊の誰をパートナーに選ぶかで5つのルートに分岐する。また、ゲーム本編ではストーリーを追いながら好感度や信頼度を上げる「アドバンチャーパート」と、紋章機を操り、リアルタイム3D戦闘が体験できる「シミュレーションパート」のふたつの内容が楽しめる。

ゲーム全般において、アニメと同じ声優陣を含め総勢25名による音声をフルボイスで再現。オープニングムービーやイベントアニメーションは、アニメ版を制作したマッドハウスが担当









する。アニメ本編では見られなかった、あーんなシーンや、こーんなシーンが、作画監督、藤田まり子氏の原画や作画監修で目撃できるぞ！

身長157センチ、弓術を得意とする17歳の和風美女、烏丸ちとせも登場。乗機シャープシューターとともに、どんな活躍を見せてくれるか期待したい。



P.76から藤田まり子氏による原画集を掲載しています。



GAME INFORMATION

2003.8.22 In Store!

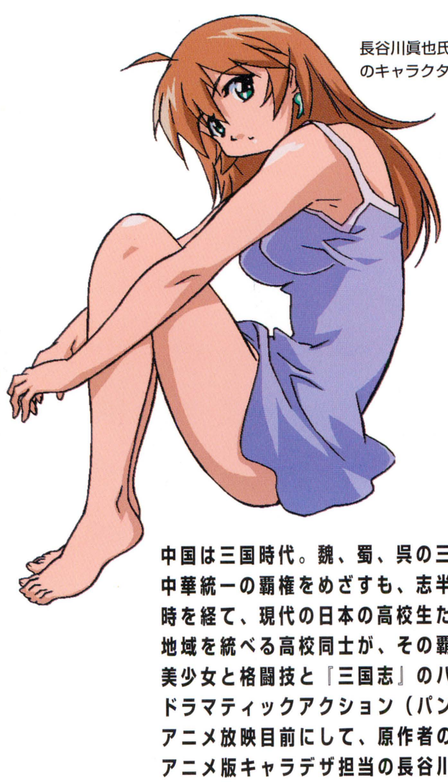
「ギャラクシーエンジェル Moonlit Lovers」

- Windows専用
- 通常版7,800円
  (プレミアムパッグ　予価9, 800円、
  スペシャルパック　予価13,800円)
- 恋愛アドベンチャー・3Dリアルタイムシミュレーション
- 1人プレイ



CROSS OVER IMAGINATION

●「一騎当千」対談
塩崎雄二×長谷川眞也
漫画家 ● キャラクターデザイナー



長谷川眞也氏による孫策伯符のキャラクター設定

中国は三国時代。魏、蜀、呉の三国を中心とした群雄割拠の時代。中華統一の覇権をめざすも、志半ばにして倒れた英雄たちの魂は、時を経て、現代の日本の高校生たちに宿った。地域を統べる高校同士が、その覇権をかけて闘う！美少女と格闘技と『三国志』のハイパーミクスチャーから生まれた、ドラマティックアクション（パンツもいっぱい♥）。アニメ放映目前にして、原作者の塩崎氏とアニメ版キャラデザ担当の長谷川氏に「一騎当千」のツボを聞く！

『三国志』と女子高生を合わせたら

──『一騎当千』を思いつかれたきっかけは？

塩崎：『三国志』は好きですが、それで何か描こうとは思いませんでした。新連載用に別のネームを編集部にもっていって、オーケイをいただいた瞬間、「なんか違う」って思って。急に『三国志』と女子高生を合わせたらどうなるだろうって浮かんだんです（笑）。それに常々『三国志』の面々って誰が最強なのかという疑問もあって。ゲームで強さの表示とか見ていて、実際に戦ったら誰が勝つんだろうって思っていたんですね。そういうのをマンガで、しかも女の子がやったらどうだろうと。連載を始めた3年前は、格闘技ブームが盛り上がってくるころだったんで、それに乗じてやってみようかって感じですかね（笑）。

長谷川：僕は、お恥ずかしい話、『三国志』を全然知らなかったんです。

塩崎：あ、そうなんですか。

長谷川：ええ。去年の冬にプロデューサーから、このマンガでアニメをやってみないかって言われて。ぱっと見たときに「あ、なんかおねえちゃんいっぱい。パンツいっぱいだし、アクションものだし、おもしろそうだな」って。「やる！」ってふたつ返事だったんですよ。

塩崎：はい。

長谷川：よくよく考えたら、僕は『三国志』知らないし。格闘技もわからないし。パンツもちゃんと描いたことないし（笑）。原作を読んだら思った以上に硬派で、安請け合いしたのを反省しました。勉強不足を痛感して、ちゃんとやらないとだめだなと思って。

塩崎：ああ、申しわけないです。ほんと単なる思いつきだったので（笑）。僕もきちんと『三国志』を読んだことはなかったんですよ。「吉川三国志」とかをぱらぱらと見る程度。NHKでやってた『人形劇　三國志』は好きで見てましたが、あとはゲームをやったくらいで。

──なぜ『三国志』でもマイナーな呉を取り上げられたのでしょう？

塩崎：魏と蜀は有名で、いろんな作品に使われてるじゃないですか。今さらな感じがするし、誰もが知ってるからあんまり嘘というか冒険したやり方もできないなと。その点、呉はまだ自由度があると思ったんですね。

長谷川：うんうん。

塩崎：かといって主人公を孫権にすると、戦うイメージがない。おとなしいというか、ずっしりという人物像なので。彼のお兄ちゃんの孫策なら若くして亡くなっているし、暴れん坊だったしということで、ちょうどよかったんですね。

──現代を舞台にしたのは、女子高生を主人公にするために？

塩崎：そうです。女の子を描くのが好きなので。前々から僕の描く主人公にはパターンがあって、それしか描けないんですよね（笑）。

長谷川：そんなことないんじゃない？　原作読んでたら、男のキャラクターをすごく思い入れ深く描いてる印象受けたんですけどね。

塩崎：ペン入れは男のキャラのほうが好きなんですよ。ガガガッと勢いと思いで描けるので。女の子の柔らかい線は、描こうとすると手がプルプル震えちゃって（笑）。女の子描くのは疲れるなあと思うんですが、描き上げてみると、やっぱり女の子描いてよかったって。

長谷川：対比がいいなって思ったんです。ごっつい男を柔らかそうな女子高生が脚で羽交い締めにするみたいな。対比が絵的にいいですよね。

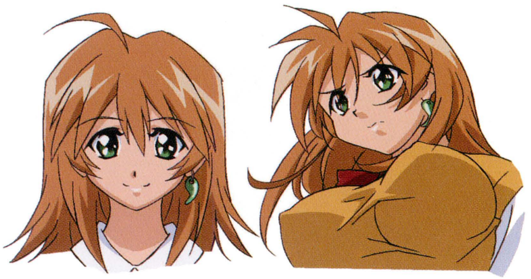
塩崎：そうですか。ちょっと願望も入ってるのかもしれない（笑）。

長谷川：絞められたいって（笑）？

塩崎：落とされたいって（笑）。

長谷川：『三国志』の男性名が女子高生にそのまま使われてたんで、最初すごく驚きました。

塩崎：名前は気にせず描いてます。誰を男にして、誰を女にするじゃなくて、話の流れで決めてるので。今回は男出てるから、次は女にしようというノリでバランスを取っています。



長谷川眞也氏による孫策伯符のキャラクター設定

PROFILE

●**長谷川眞也**
Shinya Hasegawa
1968年7月28日生まれ。東京都出身。
アニメーター。東京デザイナー学院卒業後、葦プロダクションに入社。1年後、東映動画へ。デビュー作は『NG騎士ラムネ&40』（動画）。『美少女戦士セーラームーン』シリーズの作画監督、『新世紀エヴァンゲリオン』の原画、作画監督、『少女革命ウテナ』のキャラクターデザイン、作画監督を担当。

PROFILE

●**塩崎雄二**
Yuji Shiozaki
9月7日生まれ。血液型A型。
漫画家。代表作『一騎当千』のほか、『ZOIDS惑星Zi』（小学館）、『Karen』『ハッピーマン』『日刊タチバナ』（以上、集英社）、『コメスタセブン』（大都社）など。ほかに『大嫌いなあの空に。』（集英社／スーパーダッシュ文庫）イラストなど。

ANIME INFORMATION
2003.7.30 On Air!
「一騎当千」
●毎週水曜日11：30～、22：30～、
毎週土曜日17：30～、27：30～、
スカイパーフェクTV！ AT-Xにて放送
●2003年10月より千葉テレビほか放送スタート
http://www.ikkitousen.com/

COMIC INFORMATION
2003.8.25 In Store!
「一騎当千」六巻
●壱巻～五巻発売中
●「月刊COMIC GUM」（ワニブックス刊）連載中
●各900円
●発行：ワニブックス


DRAWING FOR PALETTA
CRIMSON DEEP INSIDE
ILLUSTRATED BY SHINYA HASEGAWA
FINISHED BY J.C.STAFF
FOR ANIMATION



長谷川眞也氏による孫策伯符のキャラクター設定



長谷川眞也氏による呂蒙子明のキャラクター設定

パンツがコスチューム——孫策伯符

——伯符の、ここがポイントというのは？
塩崎：僕が今まで描いてきたマンガの主人公って全部伯符のような感じなんですよ。だから、取り立てて伯符はこうだというのはないんです。自分の好みを描いているだけで、別に『三国志』の孫策の人物像や歴史をオーバーラップさせてるわけではないんです。
長谷川：元気がいいですよね。ほかがすごくシビアなムードをもってるのに、彼女ひとりが元気で明るい。それこそが伯符のキャラクターなので、アニメでもそういうところを出したいです。あとは高校生の肌のもっちり感を（笑）。
塩崎：そうですねえ（笑）。
長谷川：伯符といえばアクションのときに見えるパンツ。実はモデル撮影会を行ったんですよ。モデルに制服、生パンツでアクションをしてもらって、それを撮影しました。ふだんマジマジと見ることってないので、どうなってるのかなって（笑）。
塩崎：すごいアングルですよね（笑）。
長谷川：作画では正面のアングルはほとんど使わないんですよ。あおったほうが絵になるので。「すみません、あおって撮ってもいいですか」って、寝そべって撮影させてもらいました。塩崎さんはパンツとか、どう研究してるんですか？
塩崎：これはもう想像ですね。
長谷川：想像ですか!?
塩崎：だからアクションがある回は時間がかかるんです。あとは、すっごい嫌がるかみさんに「ちょっとやってみて」って言って（笑）。
長谷川：やってくれますか？
塩崎：いや、もうすごい説き伏せて。「服、買うから」「旅行、行くから」って（笑）。
長谷川：僕は、かみさんに「パンツ見せてよ」って言ったら、怒られちゃいましたよ（笑）。
塩崎：パンツのしわとか、やっぱりむずかしいじゃないですか。「パンツ貸して」って言うのもなんだし。たまにそうっと出して、確かめてまた戻しておくんですけど（笑）。それ描いてるところ見られたら、どうするかなって。
長谷川：僕も新宿の本屋でちょっとエッチな本を買って、うちで見ながら仕事してると、かみさんがうしろで悲しそうな、声かけられないなみたいな感じで立っている。
塩崎：ちょっとドキドキですよね。
長谷川：仕事なんだよってね（笑）。パンツって見えるといやらしいっていうか、エッチな感じがするんですけど、塩崎さんの絵はなんか清潔感があります。
塩崎：あ、そうですか？
長谷川：最初に読んだころは、あれだけ頻繁に出てたら、恥ずかしくてなかなかページ開けられないなって思ったんですけど、そんなことなくて。
塩崎：逆にマヒするのかも。かみさんがたまにベタとかトーンとか手伝ってくれるんですけど。最初のころは「何、これ」とか言ってたのが、最近は「物足りない」とか（笑）。
長谷川：角度が浅いとか（笑）。
塩崎：「浅い」とか「こんなシワは寄らない」とか言ってきますね（笑）。マヒしちゃうみたいです、やっぱり。
長谷川：アニメやマンガでパンツがひらっと見えて「いや〜ん」ってノリは、ふだんは見えないのが前提で。そこに描き手の読者サービスみたいな企みを感じるんですけど。塩崎さんはそういうのがなくて、潔いっていうか、惜し気もなくっていうか。清々しさを感じます。いっそコスチュームの一部って感じなんですよね。
塩崎：ああ、なんかテニスのスコートのような、見えてもいいパンツみたいな感じで？
長谷川：今までは見せちゃいけないっていうか、たまにしか見えないものっていう感じだったんですけど。常に見えてていいものっていうとらえ方は、なんかおもしろいなあと思って。
塩崎：「常に見える」って、なんかワカメちゃんのパンツみたいな（笑）。
長谷川：いや、ありがたみがないわけじゃないですから（笑）。

女の子の服の描き方——呂蒙子明

——呂蒙はなぜ『三国志』の呂蒙に？
塩崎：呂蒙という名前にしたのは、単に語呂がよかったから（笑）。それと名前の子明がね。うちのかみさんの名前が明子なんですよ。非常に私的な感情でつけました（笑）。
長谷川：いいですねえ。
塩崎：けっこう年寄りも多い『三国志』のキャラの中で、伸びそうなキャラが呂蒙だったんです。最初はおバカさんだけど、だんだん賢くなって、関羽とも絡みが出てくる。陸遜あたりの若いキャラを出しちゃうと、こんどは清潔な感じになりすぎてしまいますしね。
長谷川：デザインでは、おかっぱ頭のボリュームがむずかしかったかな。メイド服風の衣装はほかの作品でも出てくるので、慣れっこなんですけれど（笑）。昔は服のヒダをちょっと描いただけですごく嫌がられましたが、最近、みんなアレルギーないのかな。
塩崎：僕は未だに苦手で、呂蒙のメイド服は弐巻以降出てきてません。もう描くのがたいへんで。時間がかかるんですよね（笑）。制服でも、風に流れるスカートの折り目ってどうなってるのかわからなくて。よく女子高生とか見るんですけれども（笑）。目をこらして見ても、わからない。どうなってるんだろう。
長谷川：うまく描けると、それなりにうれしいですけどね。ちょっと女の子の世界に近づいたかもみたいな（笑）。『セーラームーン』でセーラー服みたいなスカートは描きましたが、わりと単純な線でデフォルメされてて。ここまでリアルにスカートを描くって今までなかったんですね。最近は絵がみんなリアル志向なので、構造から勉強しないと。スタッフから「ほんとはスカートってこうですよ」と突っ込まれて、自分、デザインしてるくせに全然勉強足りてないなと反省しきり。男性もじ

CROSS OVER IMAGINATION
PALETTA EXCLUSIVE

ょうずな人はちゃんと資料買ったりしてるでしょうし。まあ、スカート買ってるかどうかは知らないですけどね。
塩崎：はくんだ(笑)。
長谷川：いや、わからないですけど(笑)。『エヴァンゲリオン』で、パンツを脱ぐって芝居があって。男性アニメーターが、自分でパンツ脱いで、その行程をビデオに撮って、それを元に作画起こしてましたね。
塩崎：僕も、たとえば伯符が服を脱ぐときとか、自分でやってデジカメで撮ってますよ。自分の裸が映ってるのってすごい嫌で(笑)、すぐデータ消しますけど。
長谷川：なんかこう、自分を元にしてるから、自然とごつくなるでしょう。
塩崎：ごつくなっちゃうんですよ。胸囲を狭めたり、肩幅も女の子に合わせないといけないんで、修正がたいへんです。

読者の目線で――周瑜公瑾

――周瑜の外見を平凡な少年にされたのは？
塩崎：伯符にふつうの男の子をつけたくて。それと、赤壁の戦いなどで、呉でいちばん活躍した英雄の要素を含めて、ふつうなんだけど、いずれ開花する才能をもっていると予感させる感じで。あとは、男キャラにはあまり思い入れないんで、ごめんなさい(笑)。男性読者の代表みたいな目線でいてくれれば。
長谷川：塩崎さんになんか似てるかなと。
塩崎：あ、そうなんですか？(笑)
長谷川：ええ、なんか爽やかな感じが。周瑜はなるべく爽やかに描きました。あとちょっと弱々しいムードを持たせて。そうしておくと、いざというときの強さが引き立つかなと。

計算外のトリックスター――左慈元放

――左慈はたいへん存在感がありますね。
塩崎：彼は狂言回しですね。引っかき回す人がいないと、物語が動かないなと思ったんですよ。左慈は『人形劇　三國志』の印象が強くて。意味もなく登場するので、「おまえは何しに出てきたんだ！」って突っ込みたくなるキャラだったんです。そんなエキセントリックなヤツがいてくれればいいなと思って。左慈は呉にいますが、完全にフィクションの存在です。何でも知ってて頭がよくって、事態を引っかき回す先輩という設定が、話が進むうちになんだかつじつまがあってしまって、実は王允ということになりました。
長谷川：史実でも同一人物だったりとか？
塩崎：いえ、左慈と王允は別人です。『三国志』の正史には、左慈は出てこないんです。
長谷川：あ、なるほど、なるほど。
塩崎：逆にそうだから、実は王允だったということが可能なんですよね。実在した者同士だと、こじつけも不可能ですから。
長谷川：そうかそうか。左慈はかみさんのいちばんのお気に入りで(笑)。
塩崎：あ、そうなんですか(笑)。

既成概念を逆手に――董卓仲穎

――董卓は『三国志』の人物像と違いますね。
塩崎：そもそも、すべてのキャラについて『三国志』での人物イメージを変えたかったんです。すごいデブでオヤジで嫌われ者の董卓を、ちっちゃくて顔のきれいな男の子にすれば、ギャップが出ておもしろいと思えて。後々出てくる関羽とかは、あまりイメージを変えると「それは違うだろう」と却下されそうですが、董卓だったら許されるかなと。それに、きれいにするんだったら誰も文句は言わねえだろ、みたいな(笑)。ただ、きれいすぎてもおもしろくないんで、自傷行為で傷だらけというメリハリをつけました。マンガでは、董卓がどれだけ悪いヤツなのか、なぜみんなから嫌われたのかを描ききれないまま話を進めてしまったので、アニメでそういう部分をやってもらえそうなのが、すごくありがたいです。
長谷川：イメージががらっと違うというのはいいですね。すごく力があって悪の首領で、でも見た目は美少年。そういうギャップをもたせるのもテクニックだと思うので。
塩崎：董卓といえば、あの蘭の花のシーン、すごくきれいな絵になりそうですね。
長谷川：あのへん、吉岡(たかを)さんの脚本がすごくうまいなと思いました。原作を読んだときと、また董卓の印象が変わってきました。

憧れの女性？――呉栄

――塩崎さんのお気に入りのキャラは？
塩崎：最初は伯符のママ、呉栄が好きだったんですよ。今でも好きですけれども。描いててだんだん情が移ってしまったのが、呂布といっしょに死んだ陳宮。でも彼女はアニメではちょこっとしか出てこないんですよね。
長谷川：うーん。今のところそうですね。
塩崎：陳宮のような尽くし系キャラは、描いてて好きでしたねえ。
――呉栄はどういうところがお好きですか？
塩崎：突き抜けてあっけらかんとしてるところと、何でもわかってそうなところに憧れてしまうんですよね、男としては。甘えさせてくれて、しかもわかっていて、でも厳しいところももっているみたいな。けっこうポイントです。
――酒乱という設定がおもしろいのですが。
塩崎：もうよくある手なんですけどね(笑)。新人のころによく編集さんから、キャラを作るときに酒を飲んで変貌するとか、そういうのは絶対やめろって言われました。すごく安直なので。誰もが思いつくことだし、ステレオタイプだからやめとけって。でも、その編集さんとももう会ってないから、時効かなって。それでやってみたんですけ

P.73 PRESENT FOR YOU
塩崎雄二さん直筆のこのイラストを1名様にプレゼント。詳しくは73ページ。



CROSS OVER IMAGINATION
PALETTA EXCLUSIVE

ど。今ごろ「あ、やったな！」って思われてるでしょうね（笑）。

アニメで見たい日常とアクション

——アニメで見たいところは？
塩崎：やはりマンガで描ききっていないところです。脚本を見ると、日常生活とか、すごく細かく描いてもらってるんですよ。僕が想像していないところまで。もうどんどんやっていただきたい。実際、僕には想像できないんですね。ふだん何やってるとか、何食ってるとか。放課後、ゲーセン行ったり、お菓子食べたりとか。そういうのに全然イメージがわかなくて。いちど付録マンガで描こうと思ったんですけど、描けなくてやめちゃったくらいです。
長谷川：そこが原作のいいところだと僕は思ってますけどね。省略が多いんで、じゃあこの間は何しているんだろうとか、ふだんどういう生活してるんだろうとか、想像できるのがいい。
塩崎：月刊誌の限界というか。しかも遅筆なので、僕のページ数、少ないんですよ（笑）。それでどうしても省略、省略、ポイント、ポイントだけのダイジェストみたいになっちゃって、いけないなとは思ってるんですが。
——アニメで見たいアクションは？
塩崎：蹴るにしても、マンガでは蹴る前と蹴ったあとしか描いてないんですよ。その間の動きを『マトリックス』の映像みたいに一コマ一コマ追って描ければいいんですが、描いてられないんですね。アクションがどうなっているのか、読者も興味があると思うので、そういうところが見られるのはうれしいですね。
長谷川：どれくらい細かく描けるか、ちょっと不安なんですけど（笑）。動きが見せる気持ちいい感じは出せるかなあと。まあ、僕は本編にどこまで関われるかわかりませんが。
塩崎：あと、技。これって効くのかっていう技を使ってるんです。呂蒙が顔良の上に乗っかって、脚で首を絞めるの、あれはほんとうに苦しいのだろうかとかね（笑）。さすがにスタッフ使って実践はできなかったものですから。
長谷川：ああ、そうか。
塩崎：苦しいのかな、どうなんだろう。『キン肉マン』のキンニクバスターとかも、ほんとにきついのか、わからなかったですから。
長谷川：そうですね（笑）。アニメですごくリアルに格闘技やってる作品もありますけど。リアルを追求しちゃうと、あまり痛そうに見えなかったり、絵にならないことが多いんですね。特に組み技とか。まず絵面を考えつつ、ある程度の整合性をもって。アニメもある程度のデフォルメの部分や省略はあると思います。
——読者にメッセージをお願いします。
塩崎：伯符たちがしゃべって、動き回るのを見られるというのが、僕自身、いちばん楽しみなんですよ。声なんてまったく想像もしていませんでしたから。アニメを見てくれる『一騎当千』の読者が、そのへん僕と同じ感覚で共感してもらえたらなと思います。
長谷川：パンツ、原作1.5割増しくらいでがんばります（笑）。
塩崎：最後はやっぱりパンツですか（笑）。では、アニメに合わせて、マンガのほうは倍で。
長谷川：楽しみです！



HAKUFU
ILLUSTRATED BY YUJI SHIOZAKI
FOR COMIC

FOR COMIC

SHAPE OF TWO SOULS

ILLUSTRATED BY YUJI SHIOZAKI





Create the World!



PALETTA INTERVIEW ■

●「LAST EXILE ラストエグザイル」

キャラクター原案●村田蓮爾インタビュー

**「キャラ絵だけでなく、
作品世界を含めたところで
村田蓮爾さんのアイデアをすくい上げたかった」。
関係者が語る村田氏と
『ラストエグザイル』の密接な関係。
話題沸騰の作品の知られざる
メイキング秘話を大公開！**

●オープニングテーマシングルジャケット原画より

「『ラストエグザイル』は『青の6号』の再生」がコンセプトにあった。『青の6号』のキャラデザを担当した村田蓮爾氏が、『ラストエグザイル』のキャラ原案を務めたのは当然の結果であった。だが、村田氏にはもうひとつの期待が込められていたのだ、『ラストエグザイル』の世界を創造するという。

色彩もメカニックも「違う」アニメ。作品に与えた村田氏一流のアイデアに迫る！

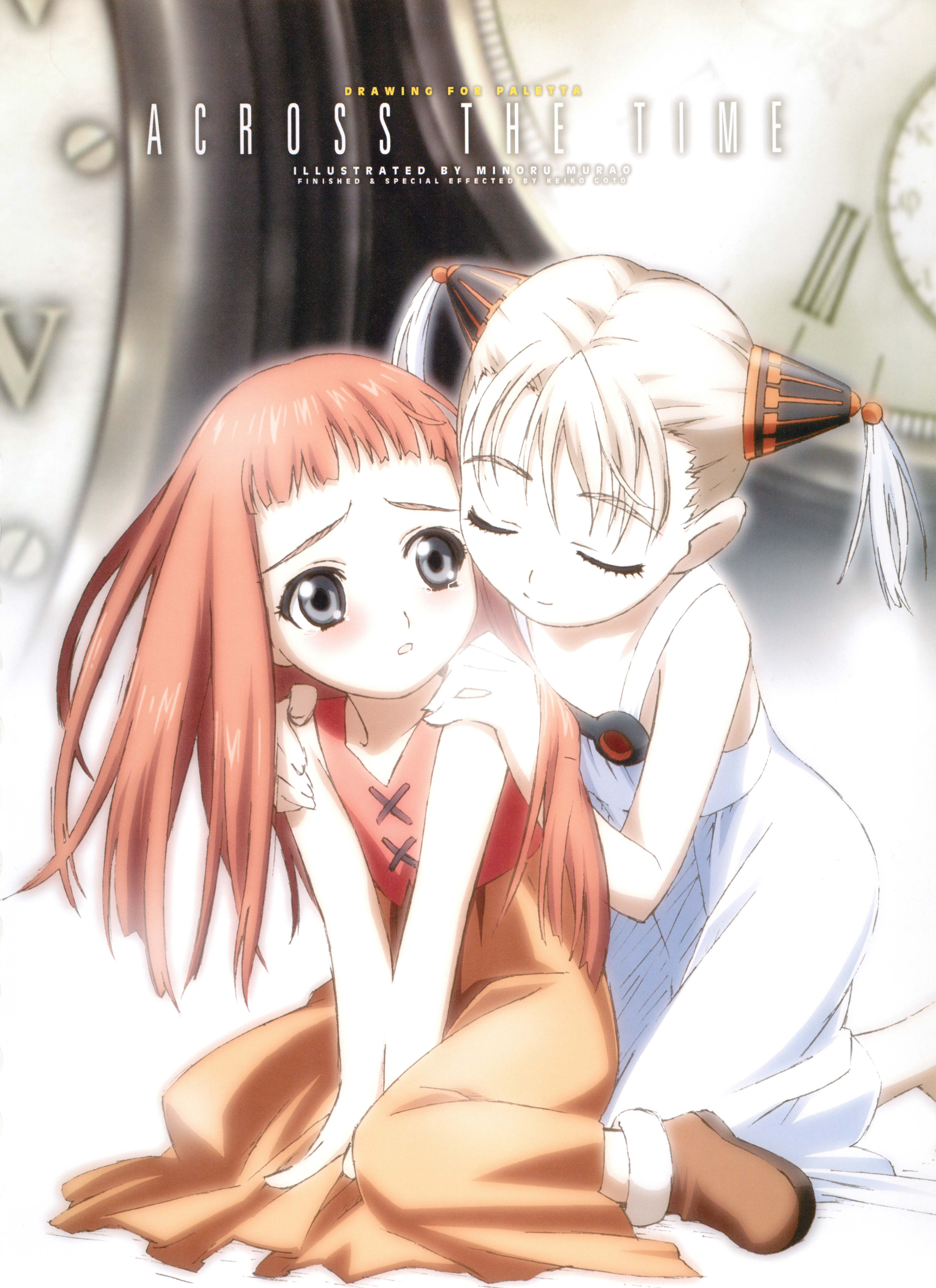
PROFILE

●村田蓮爾
Range Murata
1968年10月2日生まれ。大阪府出身。血液型AB型。
イラストレーター。デビューは「月刊マイコン」のイラストカット。代表作は『豪血寺一族』シリーズ、『青の6号』、最近作は『ラストエグザイル』。
「画集が発売中です。あと、服とか時計とかいろいろ作っています」。

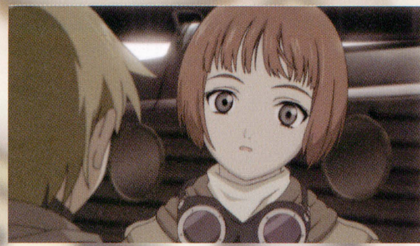
ANIME INFORMATION
Now On Air!
「LAST EXILE　ラストエグザイル」
●毎週月曜日深夜25：30〜
テレビ東京にて放映中
http://www.jvcmusic.co.jp/m-serve/last-exile/

DVD INFORMATION
2003.7.23 In Store!
「LAST EXILE　ラストエグザイル」
●豪華特典付き1万セット限定版　7,300円
●通常版　5,800円（初回特典　収納BOX）
●ビクターエンタテインメント

CD INFORMATION
Now In Store!
「LAST EXILE　ラストエグザイル O.S.T.」
●サウンドトラック
（OP、ED、挿入歌3曲ほかBGMなど）。
●2，800円
●ビクターエンタテインメント


DRAWING FOR PALETTA
ACROSS THE TIME
ILLUSTRATED BY MINORU MURAO
FINISHED & SPECIAL EFFECTED BY KEIKO GOTO







ボルト&ナットの世界

――全体的に古い時代の雰囲気がありますね。
村田：僕の好みで（笑）。1910年、20年代のイメージですね。産業革命が一段落して、大量消費時代が訪れるちょっと前、第一次大戦と第二次大戦の間くらい。複葉機とかの時代です。最初にデザインやメカニクスについて前田（真宏）さんと打ち合わせたとき、飛行船の出る世界にしたいんだ、なんて話したんですよ。前田さんは能力の高い人で、飛行船の構造体についても、いろんなデザインの引き出しがあるんです。第1案はちょっと方向性が違っていたんですが、説明したり、絵を描いたりして、修正してもらいました。リベットの止め方について、ちょっと言っただけで、構造デザインを自分の中にもってる前田さんはすぐそれを出せるんです。『ラストエグザイル』はリベットの世界、ボルト&ナットの世界にしたかったので、そこからヴァンシップのデザインを立ち上げました。大まかなラインを流線形と決めたとたん、世界がバッと広がった感じです。

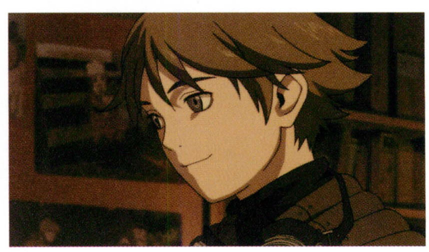
――翼がない飛行機ですよね。
村田：ええ。いちばん目立つメカなので、いわゆる飛行機にしちゃうとふつうすぎてしまうんです。ヴァンシップは飛行機というより車のイメージで作りました。車輪のない車。だからスパッツが大きいのも、車の車輪のイメージなんです。作品は「飛行機もの」ですが、車に見えるかもしれないし、飛行機に見えるかもしれないというデザインにしました。けれど実際に動かしてみると、翼の長い飛行機はちょっと角度を変えただけで、旋回する感じとかが出ますが、ヴァンシップはそういう特徴がないので、多少動かしても鉛筆を回すようであまり変わらない。これはしまったと思いました（笑）。特に流線形を生かした疾走感や空気を切り裂く感じは、オープニングを作ったときから、スタッフといろいろ意見交換して考えました。
――あの世界ではスピードが重視されているから、ヴァンシップは流線形なのでしょうか？
村田：そうですね。あの世界は「スピード」が人間の概念に生まれはじめたころなんです。それによって、文化は変わりつつあると思うんですね。人類が今まで見たことのないスピードで、体験したことのない速度で、時間が圧縮されていく。そういう機械が出てきた「時代」を体現する乗り物なら、やっぱり流線形。空気を切り裂き、整流していく効果として理論にもかなうだろうと思いました。ただ、現実世界と違うのは、あの世界ではクラウディアという液体の効果で勝手に浮いちゃうんです。だから浮くために翼が必要という概念がないんです。地上を走る車が、ちょっと空を飛ぶのを覚えましたという、その不格好な感じを出したくて。きれいな流線形でびしりとまとめると、物体のフォルムとしては美しいですが、ボルト&ナットからははずれるというか。きれいになりすぎるというか。ちょっと野暮ったいくらいのデザインのほうがおもしろいと思いました。
――ヴァンシップ以外のメカについては？
村田：まだ企画段階のときに、戦艦はエロっちくしてほしいと言われたんです。女性の体みたいな感じで、機体に「革」がワイヤーで縛りつけられてる（笑）。ちょっとビザールっぽい、なん

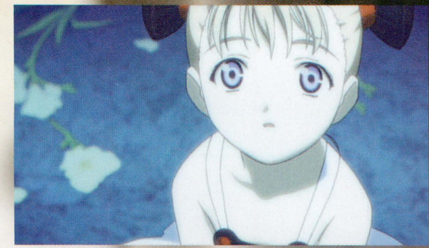
REST EASY!

ILLUSTRATED BY RANGE MURATA



●DVD No.01 ジャケット原画より









か怪しいのを考えたみたいですね。世紀末チックを出したかったのかな。いちおうそんな感じで前田さんも僕も何点か大ラフを描きました。それが残って、デュシスの戦艦はちょっと人のボディっぽいんです。

――ギルドの飛行機は？

村田：あれはまさに不思議な感じで（笑）。小林誠さんや前田さんがデザインされたので、僕のオーダーはまったくないんですけど。ヴァンシップとかとぜんぜん違って、すごいハイテクノロジーということで、ああいう感じになったと思います。ヴァンシップでは絶対かなわないという感じですね。あっちは無線もモニターももってるし（笑）。

雲が常にある世界

――飛行機はお好きですか？

村田：うーん。飛行機はそんなに好きじゃないかな。車が好きですね。車に限らず、単車とか自転車とか、車輪のついたものが大好き。飛行機って、空港とか行かないかぎりそうそう見ないじゃないですか。あんまり自分的に現実感がないんですね。手に触れるくらいの大きさのものが好きなんです。日常の風景の中でいちばん目にする動くメカは車でしょう。ヴァンシップのデザインの参考にしたのは、だから飛行機ではなくて、昔の1920年代、30年代の葉巻き形のレーサーです。車のディテールをいろいろ入れてます。そこに飛行機の要素も入れて。

――古い車を所有しておられるとか？

村田：今は整理しましたが、一時期、4台くらい持っていました。そのうち2台はほとんど走らない車で（笑）。ずーっと工場に修理に入っていて、1年間通して10日くらいしか乗れないんです（笑）。あとはずーっと工場でパーツ待ちとか。50年くらい前の車なので、なかなかパーツも手に入らないし。見つかったと連絡がきたら、それはアメリカのパーツ会社だったりして、コンタクトとったり、こっちに運送してもらうにも船ですごく時間かかる。ひと月とか平気でかかっちゃうんでね。

――ご自分で整備は？

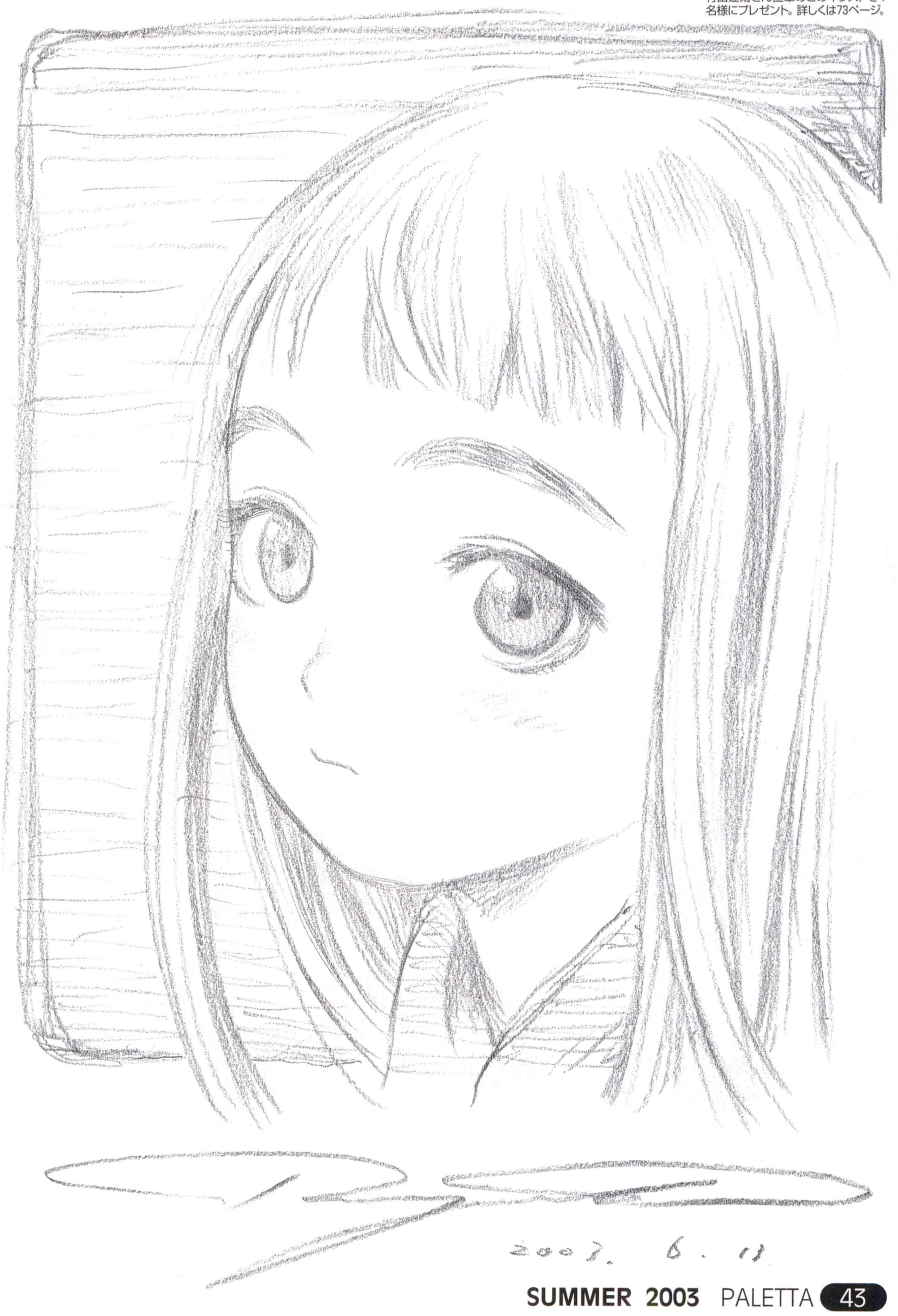
村田：さすがに車は場所がなくてできませんが、単車くらいだったら。庭先でできますから。昔はわりと古い単車に乗ってたんで、自分でエンジンばらしたり、フレーム組み上げたり、レストアしたり。今はぜんぜんやってないですけれども。

――アニメをごらんになった感想は？

村田：思った以上によかったと思います。こうなればいいなあ、ああなればいいなあと思ったところが、言わなくてもそうなっていて。むしろ、こういう表現があるんだって驚いたところもあって。『ラストエグザイル』は基本的に雲が背景として出ちゃうんですね。だから雲や空の質感や現実感を何としても出さなくちゃまずい。それが簡単な書き割りの背景だったら、それだけでかなり失敗だと思ったんです。雲っていろんな形があって、いろんな表情があるじゃないですか。その現実にある雲を、3Dで表現できるのかについては、かなり懐疑的でした。だからって、誰かが簡単なヒョロヒョロッとした雲を描いた書き割りに、3Dの飛行機とかがギュンギュン飛んでるような状態は辛いなと思ったんです。それで26本も作るのは果たして、みたいな。けど、そこはみんながそう思ったのかな。すごいいい雲ができてますよね。あれでずいぶんよくなった感じがします。画面の密度が上がって、ああよかったと思っています。

78ページから村田蓮爾氏のキャラクターラフ原案を掲載しています。

P.73 RESENT FOR YOU
村田蓮爾さん直筆のこのイラストを1名様にプレゼント。詳しくは73ページ。





●「おねがい☆ツインズ」

3人の双子(!?)が繰り広げる青春ドラマ

監督●井出安軌インタビュー

ある日突然、ふたりの女の子と同居するはめになった主人公。同じ瞳をもつこの3人、ふたりは双子で、ひとりが他人なのだとか。静かな湖畔に生まれるものは、家族の絆か、それとも恋か……。

PROFILE

●井出安軌 *Yasunori Ide*

1962年4月14日生まれ。長野県松本市出身。血液型O型。ミュージシャンをめざし上京するも、すぐに夢破れる。ふとしたキッカケからアニメの演出に興味をもち、音響の学校卒業後、サンライズへ入社。約2年後、演出の仕事を求めてAICへ移籍。AIC退社後はフリーの監督として現在に至る。監督としてのデビュー作は『くりぃむレモン　サマーウインド』。代表作は『花右京メイド隊』『おねがい☆ティーチャー』。ラジオドラマやゲームなどの仕事も手がける。好きなものは酒。趣味も酒。
「夏といえば過去6回の佐渡島ツーリングがいい思い出です。ウニあり、ビールあり、花火あり、友あり。異常なまでの開放感を毎年体験していました」。

DVD INFORMATION

Now On Air!

「おねがい☆ツインズ」
●毎週火曜日18：30～　WOWOW
ノンスクランブル（無料）枠にて放映中

　静かな信州の木崎湖を舞台に、年上の女性とのせつない恋愛を描いた『おねがい☆ティーチャー』。その人気作品を生み出した企画集団「Please!」が新たなテーマで描く意欲作、それが『おねがい☆ツインズ』だ。

キーワードは「ひと夏の経験」

――監督は『おねがい☆ティーチャー』（以下『おねてぃ』）からこのシリーズに関わっていらっしゃいますが、どういった経緯で参加されることになったのでしょうか。
井出：企画の発端は、バンダイビジュアルの森本プロデューサー、GENCOの大澤プロデューサー、童夢の安西社長の3人です。3人が「何かアニメーション作りたいね」ということで、何度か集まったんですが、漠然としていてなかなか進まない。やはり監督やシリーズ構成をする人物を入れなければダメだということになって、声をかけられたのが僕と黒田くん（脚本の黒田洋介氏）だったんです。これが「Please!」の生まれた瞬間になるのかな。
――参加された段階で、企画はどの程度決まっていたんですか？
井出：何も決まっていませんよ（笑）。「とにかく最終的にせつない感じになるアニメに」とだけ言われました。あまりにも漠然としていたので、最初の打ち合わせでは何も決まりませんでした。2度目の打ち合わせのときに、僕と黒田くんがいろいろアイディアを持ち寄ったんですが、それでもなかなか「これだ！」というのが決まらなくて……。会議の終了間際にようやく出たキーワードが「ひと夏の経験」でした。
――それが突破口になったのですか？
井出：実はその前にひとつだけ決まっていたことがあるんです。今はヒロインが多い作品ばかりじゃないですか。昔はヒロインがひとりだけって当たり前のことだったのに。だから原点に還る形で、紅一点の作品にしたいと言っていたんですね。人と同じものを作っていてもおもしろくないし、やっぱり恋愛は苦労しないと（笑）。ただ、そのヒロインが年上なのか年下なのか、見せ方のポイントはどうするのか、そういったことが決めきれなくて。でも、このキーワードが出てきてからは、すんなりいきました。
――「ひと夏の経験」というのも、懐かしい感じですね。青春ドラマの原点のような。
井出：僕は世代的に青春ドラマを見て育ってますからね。学園ものとか『俺たち』シリーズとか、小、中学生のころによく見ていたから、そ



DRAWING FOR PALETTA

MIINA&KAREN

ILLUSTRATED BY HIROAKI GOHDA

彩色：馬庭由佳　CG：渋谷圭子

のへんが人格形成にも影響してるんじゃないかな（笑）。『おねてぃ』を作るときは「せつない感じ」というポイントしか決まってなかったので、逆に自分が前々からやりたくて、でもチャンスがなくてできなかったことがやれるんじゃないかと思ったんですよ。だから、そういう青春色の強いテーマが出てきたんだと思います。

『おね2』は真っ向、青春ドラマ

──『おねてぃ』は青春ドラマでも恋愛色の強い作品でしたが、今回の『おねがい☆ツインズ』（以下『おね2』）はどのような切り口の作品になるのでしょうか。

井出：『おね2』のほうが、真っ向から青春を描いた作品になると思います。恋愛も絡んではいるんだけど、それが主体ではないんですよ。「Please!」で第2弾を作ろうという話になったときに、登場人物やストーリーはまったく別でいいから、『おねてぃ』の舞台だった木崎湖周辺のロケーションでもういちどやりたいって僕が望んだんです。だから、『おねがい』シリーズの2作目というくくりにはなっていますが、同じなのは舞台くらいなものです……当初はそのつもりでした（笑）。いや、今も明確に意識しているわけじゃないんですが、作っているうちにシリーズっぽい印象の作品になってきた気がします。テンポやリズムに、僕のフィルム作りのクセが出てるせいかもしれませんね。

──同じ舞台を使いたかったのは、『おねてぃ』で何か心残りがあったからですか。それとも、舞台そのものが気に入ったからでしょうか。

井出：どちらかといえば後者ですね。木崎湖というのは実際にある場所なんですが、美術の草薙さんを始め、背景や作画さんのレイアウトのおかげで、存在感のある世界を作れたと思っています。自然豊かな場所を舞台にしたアニメがそれほど多くはない中で、わりと貴重な存在になったんじゃないかな。それで、ここまでていねいに作ってみんなが気に入っている舞台だったら、『おねてぃ』だけで終わってしまうのはあまりにももったいないと思ったんです。

TWINS

――『おねてぃ』のヒロインは紅一点だったわけですが、『おね2』はふたりですね。
井出：第2弾を作ることになってから必ず受ける質問ですね（笑）。『おねてぃ』のときは、桂の前に不意にきれいなおねーさんが現れて……という図式だったんです。『おね2』も図式としてはそれに近くて、主人公とヒロインが突然の出会いをするんですよ。だけど、前回が年上の女性で今回を同年代の女性にする、それだけの差じゃ弱いだろうと純粋に思ったんですね。それならば、女の子がもうひとり、突然やってくることにしたほうが驚きは深いだろうと。それでも前回と同じくらいのインパクトには、ならないかもしれないんですけれど。
――それでは、ふたりヒロインだということは企画の早い段階から決定していたんですね。
井出：というよりも、それが企画の発端ですね。その後、黒田くんとどんなキャラクターにしようかと打ち合わせをして、今の「3人の双子。そのうちのひとりは他人」というコンセプトができあがったんです。赤の他人の女の子がいきなりふたりやってきたら、ぜったい三角関係になるけれど、いっしょに住むのはおかしい。そのふたりが主人公と兄妹だったらいっしょに住めるけど、三角関係に発展しようがない（笑）。恋愛もできるし、いっしょにも住める……そのへんの理由づけとバランスを考えて、ああいう設定が生まれました。

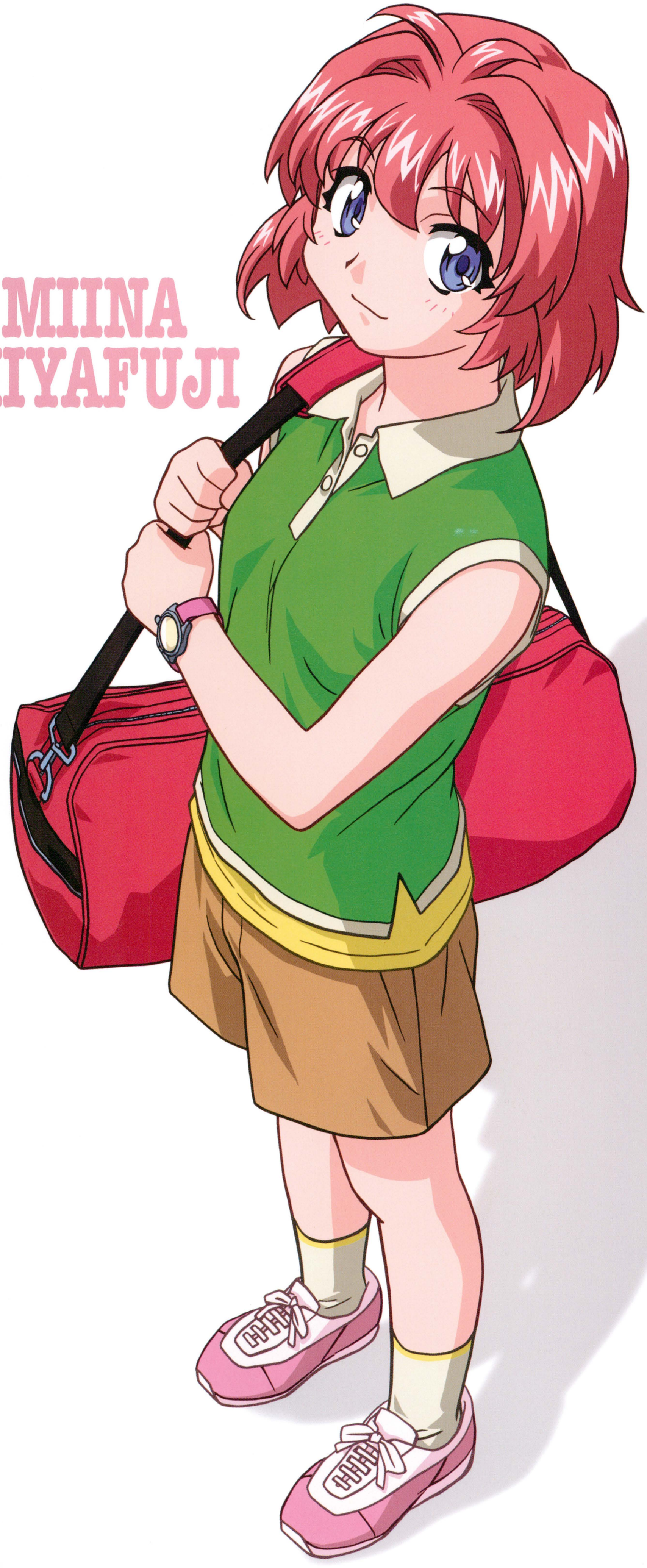
恋愛の切なさは少女マンガに学べ？

――主人公3人の名前が変わっていますよね。
井出：外国語でも不自然じゃない発音にしたんです。麻郁と樺恋は比較的あっさり決まったんですが、深衣奈は時間がかかりました。とにかく3人を目立たせたかったんですよ。目が青いのが3人のもっとも大きな共通点ですが、それ以外もほかのキャラとは少し違う色にしています。『おねてぃ』のみずほは教師ですから、生徒たちとは自然と立ち位置が変わって、目立たせることができました。でも、今回は3人とも生徒なのでヘタすると埋もれてしまうんですね。それで、『おねてぃ』の世界にはいなかった思い切った色を、主人公たちに使っています。
――前作のポイントだった「せつなさ」は、今





KAREN ONODERA

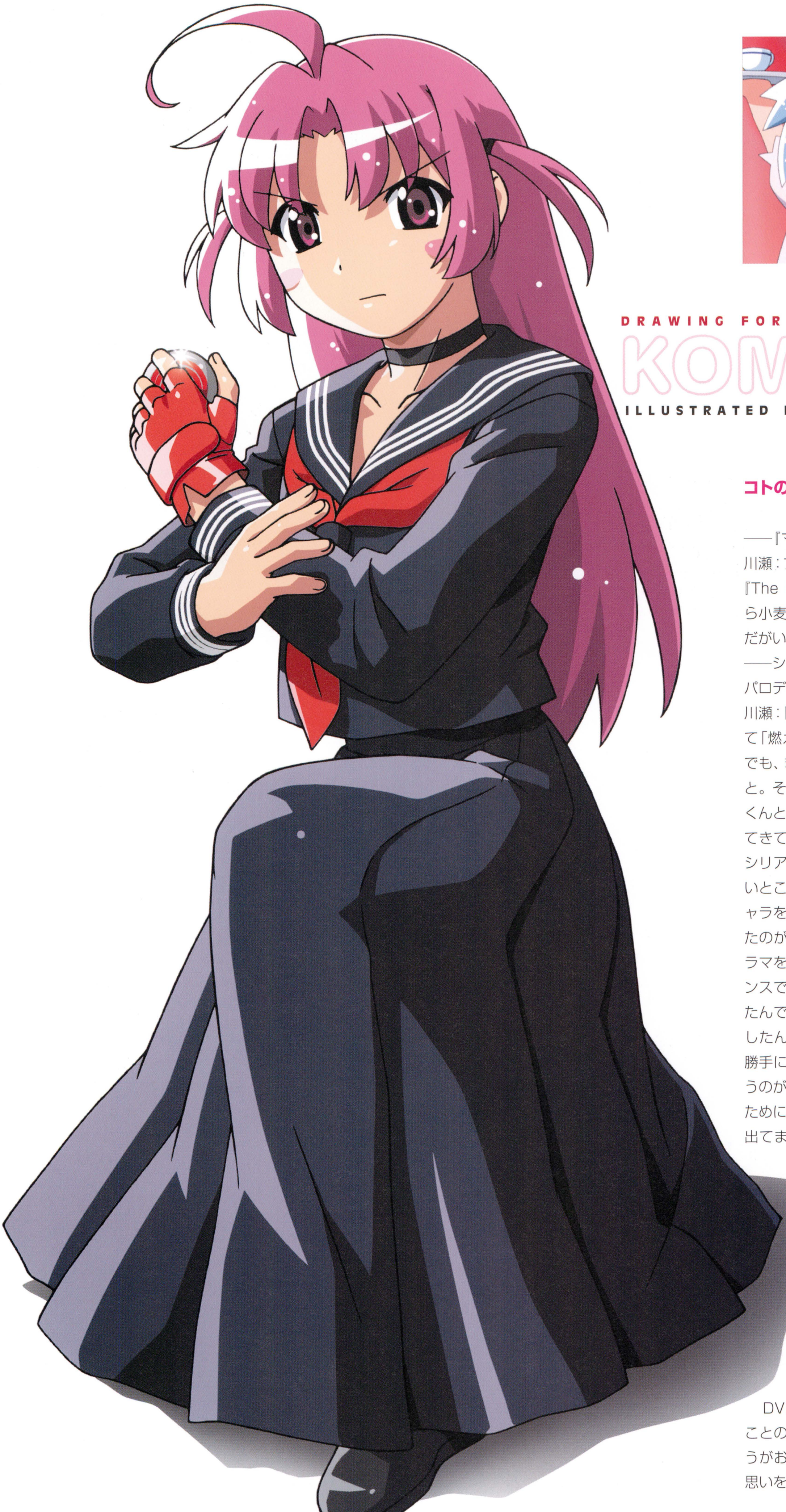


MIINA MIYAFUJI

回も生きているのでしょうか。
井出：それはありますね。僕でも黒田くんでもないんですが、約1名、こだわっている人がいまして（笑）。もともと「Please!」の構成メンバーには、少女マンガ好きが多いんですよ。僕らの世代の少年マンガは熱い友情が主体だったんですが、少女マンガは出発点からすでに恋愛がテーマじゃないですか。つまり恋愛というジャンルでは、少女マンガは僕たちがとうていかなわない先輩なわけです。じゃあ「少女マンガにおける恋愛とはなにか」と考えたときに、ひと言で表すならば「せつなさ」なんじゃないかなって……。だからといって、少女マンガ的手法をアニメーションに取り入れるとか、そういうつもりはないんですけれど。
――今回は、家族というテーマも深く関わってきそうですね。
井出：恋愛ドラマというよりは家族ドラマ寄りの作品になっていくと思います。3人が3人とも孤児なので、彼らが求めているのはまず家族であり、安息の地なんですね。この家だったらその望みがかなうだろうと思って、集まっているわけです。もちろん、好きという気持ちは自然発生的に生まれてきてしまうんですけど、それ以上に彼らをつなぎ止めているのが家族という絆だったり、自分の家というキーワードだったりするんだろうなと思います。
――恋愛感情を抑えても、家族をとってしまうということですか？
井出：そのへんがどうなっていくかを、見ていただければなと思います。あまり多くは言えないんですけれど。
――視聴者はヤキモキさせられそうですね。
井出：そうなっていただかないと困ってしまいますから（笑）。自分たちにとっても、そこは気になる点であり、そうしなければならないと努力している点でもあります。だから、ふたりのヒロインはタイプは違いますが、どちらも同じくらいかわいくて、好かれるキャラクターにしているつもりです。彼らの三角関係にどういう決着がつくのか、ぜひ12回分ヤキモキしていただきたいですね。こんなに真っ向から青春ドラマを扱ったアニメはあまりないので、楽しんでほしいと思います。

82ページからキャラクター設定線画、井出安軌氏と羽音たらく氏のコメントを掲載しています。







DRAWING FOR PALETTA

KOMUGI AS

ILLUSTRATED BY KATSUNOBU ITOH

コトのはじまりはDVDの特典映像

──『マジカルて』に関わられたきっかけは？

川瀬：プロデューサーであり言い出しっぺです。『The SoulTaker』って作品があって、その中から小麦だけ取り出してアニメを作ろうと思うんだがいかがなものかと企画しました。

──シリアスな『The SoulTaker』から、なぜパロディちっくなアニメを？

川瀬：『The SoulTaker』では、「萌え」じゃなくて「燃え」る熱いドラマをやりたかったんです。でも、まずは視聴者が見たくなる要素がほしいと。そしたら監督の新房昭之さんが、渡辺明夫くんという「萌え～」な絵で定評のある人を連れてきてくれたんです。終わってみたら、作品がシリアスだった分、渡辺くんのキャラのかわいいところがあまり出せなかった。せっかくのキャラをこのまま終わらせるのがもったいなかったのがひとつ。また、小麦は京介やシローのドラマを視聴者の代表として見ているというスタンスで、物語自体にあまり絡まないキャラだったんです。暗いドラマの中での救いとして用意したんですけど、それがうまく動いてくれて。勝手に動きだすような立ったキャラだったというのがひとつ。あと、『The SoulTaker』を売るために、小麦を看板娘にして「こんな萌えな子が出てます。見てくださいよ」といういやらしいところもあって（笑）。いろいろな要素が重なって、小麦の存在感が膨らみました。「小麦で何かしてみようか」「魔法少女っぽいオープニング映像を作ったらどうよ」っていう冗談に、渡辺くんが悪ノリで同調してくれて、デザインを描いてくれて。じゃあやるかっていう、かなり乱暴な企画でした。『The SoulTaker』のDVD4巻の特典映像にしたんですが、これがことのほか好評でしてね。本編よりこっちのほうがおもしろいなんて言われて、すごい悲しい思いをしました（笑）。





SAKI ASAMIYA



●「ナースウィッチ小麦ちゃんマジカルて KARTE2.5&KARTE3」

レッツ、ビギンでございます！

プロデューサー●川瀬浩平インタビュー

注射器片手に果敢にオタク文化に突っ込む小麦ちゃんが帰ってきた！
『2.5』ではお台場に、『3』では伊豆伊東に出現予定？
小麦ちゃんが死んじゃう？の不穏な噂もささやかれる中、
2段変身パワーアップ『マジカルて』に大期待だ！

DVD INFORMATION
Now In Store!
「ナースウィッチ小麦ちゃんマジカルて　KARTE 2.5」
●5,000円　●パイオニアLDC
●「KARTE 3」9月10日、「KARTE 4」は11月25日予定、「KARTE 5」は2004年3月発売予定。
●「KARTE 3」8月30日放映。
©STP・タツノコプロ／むぎむぎ団

PROFILE
●川瀬浩平
Kohei Kawase
関西人。血液型は典型的な日本人。
不良社員プロデューサー。デビュー作は『異次元の世界エルハザード』(アシスタントP)、代表作は『The SoulTaker　～魂狩～』。最近作は『ナースウィッチ小麦ちゃんマジカルて』。
「このインタビューはつまんないから、次のページに行け！」。

Let's Begin!?

視聴者に寄っていくキャラクター

――めざすものがあったのでしょうか？

川瀬：いえ、何も。設定も決めてなかったんですよ。単なるオープニング映像を作るつもりだったので。で、できた映像の音の調整作業をしていたら、なんかセリフが入ってて。「私、中原小麦、17歳。アイドルめざして……」。なんじゃそりゃ、聞いてねえ(笑)。僕なりに設定を考えて、それを渡辺くんに話した覚えがあるんですが、まったく聞いてやがらねえ、あの野郎(笑)。どうも彼がアフレコ現場で即興でセリフを書いたらしくて。

――そんな裏話が(笑)。

川瀬：DVD4巻のCMもこの特典映像で作ったんです。それが意外に反応がよくて、1本の作品にできるんじゃないかと閃いたんです。『The SoulTaker』がストレスドラマというかハードな内容だったので、僕自身、なんか頭を空っぽにして見れるものをやりたかったし。すでにDVDの販促の一環として、インターネットラジオで小麦役の桃井はるこくんに、小麦がパーソナリティを務める番組をやってもらっていて、小麦はアニメの1キャラクターという2次元世界から離れて、なんかほんとうにこの世界にいるかもしれない女の子って感じに育ってる気がしたんですね。いつもは視聴者が好みのキャラクターを見つけて萌え萌えするところに、逆にキャラクターのほうからやってくるのはどうだろう。「いや、別に来てくれなくても」と言ってるところに、「いやいや、そう言わずに」ってズカズカ入りこんでいくっていうのはどうだろうと思って。それで『マジカルて』の企画を出したんです。その当時は「なんだ、この企画は？　こんなの売れんの？」って言われました。

――まさにゼロからの出発で。

川瀬：まったくゼロでしたね。僕や東芝の伊平プロデューサーにはいけるという算段がありましたが、説明してもわからんだろうと。我々、アニメを制作する側って、視聴者に対して、ただ作品を投げている感じがあるんです。TVを通して見せて、視聴者はそれを見て漫然と「これはまずい。買わない」「これはおいしかった。残しておきたい。じゃあDVDを買う」と判断するみたいな。そういう制作側が高いところから作品を次々に見せているという感覚を、小麦でぶちやぶってやろうと考えたんです。もう視聴者のまん前まで寄っていって見せる。視聴者と同じ目線で、同じ立場で作れないだろうかって。ただこの考え方は、クリエイターのプロ意識に受け入れられるには厳しいかなとは思いました。ヘタしたらプロが同人アニメを作ったらどうなるかみたいな、そういうニュアンスにも取られちゃうんで……。まず、視聴者に近いものにするため、現代を舞台にして。小麦の設定は例の特典映像で決まっちゃったので、アイドルをめざす17歳。その路線で、事務所の社長は桐原夕映、マネージャーは壬生シローってテイカーキャラを配置しつつ設定を作って。僕らがめざした小麦のバリアフリーって、アニメの1キャラじゃなくて、ほんとうに小麦っているんじゃないのくらいの親しみなわけです。「なんでこんなに僕らのこと知ってんだ、こいつ」っていうくらいの。桃井くんのインターネットラジオでの小麦の肉づけにずいぶん助けられました。

――裏アニメアイドルをめざされたとか。

川瀬：表のアニメアイドルはそれこそいっぱいいるじゃないですか。ちぃとか、まほろさんとか。そういうキャラと、TVスペシャル2本の小麦がまともに張り合って勝てるわけはない。じゃあどこをめざすかっていうことで、アングラ。アンダーグラウンドの世界ってカオスだけど、



すごく固い人たちだろう。彼らのネットワークの力は、僕らも常日ごろから見ていますし、浮動票っていうんですか、そこを取り込んでしまえば、僕らの思惑は成功すると思いました。

裏アニメアイドル誕生までの戦略？

Let's Begin!?

——なかなか戦略を考えられて。
川瀬：いえいえ。考えたけど、実際どうしようって（笑）。小麦だけを立たせるなら、桃井くんの力に頼ってもよかったんです。でも「作品として深いものを相手にしてるんですぜ、キミたち」って、コアなアングラの連中をビビらせるくらいのものにしたかった。で、それを実現するツールを考えたとき、某巨大掲示板のネタが浮上して。要は2本しかないなら、やっぱやり逃げだろう、と（笑）。そういう内容でもいいじゃんみたいな。そこでコアな人間がピクッと反応して、ネットを通じて噂をばらまいてくれれば、それはそれで話題になるだろうし。宣伝費もなかったし（笑）。で、やるなら堂々とやると。
——それで、8頭身モナーですか。
川瀬：8頭身から、おにぎりワッショイから総動員でやろうって。やるなら徹底的に。あのシーン、脚本上は「白い猫が暴れる」の一文しか書いてないのですが、それをああいう形で映像にしたのは監督の武本康弘氏の才能ですね。もちろん権利的な問題はあると思ったので調べました。制作者がいれば、行って話をつけようと思って。裏から表からいろいろ当たってみた結果、制作者を呼称する人はいないことが判明したので、じゃあ使うかって。でも何が起こるかわからないんで、けっこうドキドキでしたけどね。やっぱネットワークには毒の部分があると思うので、そこに引っかかったらアウトだろうな。圧力団体よりも怖いだろうなって。これで会社クビになったら笑えるなあ。モナーで辞めたヤツがいる、これは伝説になるだろう。おもしれーって。かなりやけくそ（笑）。でも、ある種タブーなものを扱うことによるアナーキーさというか、毒性というか、そんな部分も出したいと思っていたので。

——たしかに、ふつう扱わないようなネタが次々使われましたね。
川瀬：『KARTE 1』のネタはネット社会で、場所は秋葉原。『KARTE 2』はアニメファンの聖地、お台場。アキバとビッグサイトは、アニメファンにいちばん馴染みの深い場所なので、わかりやすいだろうと使いました。
——現実とリンクさせる効果でしょうか？
川瀬：それもありますね。あと、たぶん誰もが考えるんですよ。ビッグサイトってどう見てもロボットで変形しそうだとか、あそこに刺さっているノコギリを武器にしそうだとか。でも、実際やるバカいねーだろって思っている。いました、ここに（笑）。ただ、みんなが考えそうなことをそのままやるのはおもしろくない。半ひねりして何をするかというと、渡辺宙明先生に曲を作ってもらって、変形シーンで流す。同人アニメではなく、プロが作るものというところで、天下の渡辺先生の曲に串田アキラさんの歌。これがプロの仕事だろう、オラ、みたいな。
——すばらしいですよ。そのこだわり具合が。
川瀬：見た人に「やられた」「そこまでやってんのか、おまえ」って言わせたら勝ちだろうな、プロとして。で、実際そういう意見が多かったのでよかったなと。ガッチャマンやテッカマンを使ったのも、『1』で秋葉原と電脳社会、引きこもりを取り上げたので、『2』はアニメ、マンガファンを対象にしてみたんです。

『KARTE 2.5』から『KARTE 3』へ

——で、『KARTE 2.5』ですが。
川瀬：『2.5』は制作作業が京都アニメーションからタツノコプロに移って、スタッフも一から集めたんです。総作監の伊東（克修）くん以外、みんなスタッフが変わったので、たいへんだったってのはありますね。
——音楽集と思いきやストーリーもあって。
川瀬：ミュージッククリップだけではつまらないので『3』へのつなぎも含めました。『2』が終わったあと、それなりに売れたんで、次をやれって話になったわけですよ。でも僕と伊平プロデューサーには、やりたいことのすべてをやりとげたって気持ちがあって。もうネタないし、どうしようと考えていたときに、購入者の反応が投書で返ってきたんです。「『3』をぜひやってくれ」「続編はいつですか？」って、そういう内容がほとんどで。お客さんが求めてるんだったら、まあもう1回やってもいいかと。ただ、やりたい放題やりつくして燃えつきた感じがあって。「ネタのキレもない、ボロボロの内容の小麦ちゃんを見たくはないでしょ」というような僕の発言に、ファンから「ボロボロになってもいいから、小麦ちゃんを見せてくれ」って言われて。そこまで言われるなら、もう1年やってちゃんとファンの人たちの記憶の片隅にこびりつくようなキャラクターにしちまおうかって。ここまでのファンとの一体感は、僕らとしても新鮮だったし、おもしろかったです。ファンもいっしょに小麦を盛り上げるみたいな。視聴者参加型じゃないですけど、もっとそういうアニメにしていこうってことで、まずは『2.5』。テンション上げる時間やネタを練る時間がほしかったので、とりあえず小麦以外のキャラの今まで描き込めてなかった部分を見せて、紹介する形にしました。ミュージッククリップにそれを入れ込んで。
——『3』へのつなぎという意味は？
川瀬：キャラの位置づけというか、立ち位置をはっきりさせました。特に、小麦が惚れてるのは京介という、ヒロイン、ヒーローの立場を明確にしておかないといけないなと思って。
——『3』を見たら『2.5』の意味がわかる？
川瀬：意味というか、『2.5』を見たとき、なんでこんなの作ったのって思うだろうけど。それは『3』以降のためのガイドライン。第2期シリーズの予習ですよ。これまでは小麦を秋葉原やお台場に放り込むというお楽しみだったんですが、『3』以降はストーリーも含めて作品世界を楽しんでくれればと。
——『3』の舞台はなぜ伊豆伊東ですか？
川瀬：『1』でネット、『2』でアニメ・マンガを扱って、次はフィギュアかゲームって二番煎じっぽいでしょ。フィギュアだったらメッセロボだ！って、それは『2』と同じ、みたいな。だからあえて社会問題というか世相をテーマにしてみようかと。ニュース見てれば誰でも知ってるネタを小麦カラーに染めるというか、これを小麦で斬ったらどういう内容になるのか。それで『3』では「死」を扱っています。ネットで自殺を募るとか、命を粗末にしすぎるニュースを聞きますよね。そこで、小麦が自殺することがバカバカしくなるくらいに体を張って語ります。
——語ってるんですか？
川瀬：ええ。体を張ったボディランゲージですよ。そこに珍走団の騒音ネタも入れて。で、なぜ『3』が伊豆伊東になったかというと、ぶっちゃけファンサービスです。オンエアが8月30日なので、水着のシーンは入れたいねっていう単純な理由から。あと伊豆にしたら温泉もあるんじゃん。温泉シーンもできて一石二鳥（笑）。
——小麦ちゃんのコスプレが「死」にまつわる番組からのものになってるのも狙いですか?
川瀬：ええ。『3』から監督やってくれる米谷ヨシトモ氏が、「この作品やってみたい」って言ってくれたんでお願いしたら、僕ら以上にテンションが高かった。僕らもあきれるくらいの暴れっぷりだったんで。みんな、ついて来れるかってくらいの勢いなんですけど（笑）。『3』のいちばんの見どころは小麦ちゃんの2段変身でしょうか。今はマジカルナースなんですけど、2段変身でナースウイッチ（仮）になります。
——全5巻で終了の予定とか？
川瀬：ええ、きれいに終わらせます。ラストはどうしようかとは思ってますけどね。きれいに終わったあと、オチをどうするかっていう、そこですよね。楽しみにしていてください。

BEGIN A NEW CHAPTER

ILLUSTRATED BY AKIO WATANABE



PALETTA INFORMATION

WANDABA STYLE, Are GO!

ひとつの努力と99の夢と ●「妄想科学シリーズ　ワンダバスタイル」

キク8号 ● ワンダバスタイル研究所ガイド

荒唐無稽がすがすがしく思えるときがある。
「ありえない」と思っていたことを、現実に見せられたとき、きっと人は快感と感動を覚えるのだ。
妄想をまじめに映像化してしまった『ワンダバスタイル』は、
初期の『ウルトラマン』や少年雑誌の「空想冒険小説」に感じたドキドキ気分を甦らせてくれる。
どこかに「みっくすJUICE」が、そしてキクちゃんや九十九博士がいるような。
そんな気分で言ってみたくなる、「ワンダバスタイル、Are GO!」。

ILLUSTRATED BY GOTO P



DVD INFORMATION

Now In Store!

「妄想科学シリーズ　ワンダバスタイル」Vol.1
●初回限定版7,500円
初回限定版は3大特典付き
1. 「ごとP」描き下ろし「ワンダバインダー」＋設定資料
2. PSゲーム先行ミニアルバム(全5曲)
3. 「ごとP」描き下ろし「全6巻＋ワンダバインダー」収納BOX
通常版5,800円
●1話、2話収録
●メディアファクトリー
●2巻以降、各5,800円(全6巻毎月発売)





2003.7.25 In Store!

「妄想科学シリーズ　ワンダバスタイル」Vol.2
● 5,800円●3話、4話収録●メディアファクトリー



2003.8.23 In Store!

「妄想科学シリーズ　ワンダバスタイル」Vol.3
● 5,800円●5話、6話収録●メディアファクトリー

http://www.wandabastyle.com/

ようこそ、ワンダバスタイルへ

はいっ！　みなさん、キク8号です。天才科学者、九十九科学（ツクモススム）博士に作っていただいた美少女型技術試験衛星です。キクちゃんと呼んでくださいっ！

今日は、九十九博士の私設研究所「ワンダバスタイル」について、ご紹介しますねっ♥

まず所長の九十九博士。まだ13歳でいらっしゃいます。幼少時から宇宙開発の先進国で学ばれ、アメリカでロケット工学の博士号を取得。最近、生まれ故郷の日本に戻られて「ワンダバスタイル」研究所を設立されました。

博士が発明された宇宙開発事業に関するパテント（特許）は99種に及び、そのパテント料で大富豪なんですよ。航空力学のほかにも地球のありとあらゆる知識を備えられた博士の趣味は、「お子さまランチのてっぺんに立っている旗を集めること」。今、博士が狙っているのは、アポロ

CD INFORMATION

Now In Store!

「妄想科学シリーズ　ワンダバスタイル」
ドラマアルバム「イッツ・ショウタイム」

●3,000円（税込）　●ランティス

COMIC INFORMATION

Now In Store!

「ワンダバスタイル」1巻

●540円
●幻冬舎コミックス／バーズコミックス
●作画：ゴハ、原作：六月十三（ワンダーファーム）

GAME INFORMATION

2003.8.28 In Store!

「ワンダバスタイルDXみっくすパック」

●PS2ゲーム「ワンダバスタイル
突撃みっくす生（LIVE）JUICE」
●DANCINアドベンチャーゲーム
●オリジナルアニメDVD
「みっくすJUICEの作り方」同梱
●6,800円　●ディースリー・パブリッシャー



11号の乗組員が、月の「静かの海」に立てた（はずの）星条旗です。

地球から月までの距離は38万キロメートル。博士はこの距離をジェットエンジンやロケットエンジンなどの化学燃料を使わずに飛ぼうと、実験を重ねているのです。

キクは博士のアシスタント兼ロケット乗員としてお手伝いしています。キクが初めて乗り込んだワンダバ1号は、発射台を基点に、2隻の原子力空母が引っ張るゴムの力で、地球の重力を振り切る速度を得るゴムパチンコ式ロケット。大気圏外まで飛び出すことに成功しましたが、ちょっとしたミスで月着陸はかないませんでした。でも、キクは地球の軌道上に浮かぶ静止衛星のキクおねえさまたちに会えてうれしかったです。大気圏突入で服は燃えちゃいましたけど、なんだかとっても気持ちよかったですし♥

次のワンダバ2号は、シャンパンの瓶からコルク栓が飛ぶのを見て思いついたと、博士はおっしゃっていました。いつでも、どこからでも閃きを得られるのが、博士のすごいところだとキクは思います。キクはまだ「感情」がよくわからないので、「そのリアクションちがーう！」ってみなさんに言われちゃうんですが、この気持ちは「尊敬」で合っているでしょうか。

とにかく、ワンダバ2号はたっくさんの炭酸水と、たっくさんのラムネと、たっくさんの梅干しを積んで、発射台を離床しました。そのあとのことは、TVをごらんになったみなさんはご存じですよね。

博士の理論は「科学は空想するモノではない。なぜならば妄想するモノだから」。物理法則と科学理論と妄想が、人間を「宇宙に広がる胞子」にするそうです。そのためには、母なる地球を傷つけるような方法ではなく、自然に基づいた方法で宇宙へ行かなくてはならない。これが博士の「ワンダバスタイル」なのです。

ここだけの話、博士はアインシュタイン博士の相対性理論を実現した「タイムマシン」も完成されてるのです。でも「僕が超えたいのは時間ではなく距離だ」と言って、捨ててしまわれました。「詰めが甘い」「失敗ばっかり」なんておっしゃる方もいらっしゃいますけど、博士はほんとうに天才なんです！　ええ、ほんとに、ほんとなんですっ!!　あ、どうされたんですか、博士？　ヒザ抱えて丸くならないでください。また閉じこもっちゃダメですぅ！

「みっくすJUICE」登場！

キクとイチリンを作ってくださった博士ですが、月へはやはり人類を送りたいと思われました。そこで、研究所にいらっしゃったのが、アイドルグループ「みっくすJUICE」のみなさんです。博士がおっしゃるには、「売り込み」だったそうですが。博士とイチリンとキクだけだった研究所は、ひまわりさん、ゆりさん、あやめさん、さくらさんとマネージャーの花形さんのおかげでとってもにぎやかになりました。キクがうれしいのと同じくらい博士も喜んでいらっしゃると思います。

……あ、でも「みっくすJUICE」のみなさんのおかげで、キクは初めて「ムカつく」という感情を覚えたのでした。てへっ（「キク、リアクションがちがーう！」）。

「みっくすJUICE」の目標は「人類初の月面ライブ」を実現して、世界中の注目を浴びること！　スターになること！　ビッグになること！　だそうです。4人グループでいらっしゃるわりには、ケンカが絶えないと思ったら、顔を合わせたばっかりで、音楽ジャンルも違うんですって。そのうえ、博士がおっしゃるにはアストロノーツ（宇宙飛行士）の適性もないとのこと。根性と欲望と笑顔だけで、さて月まで行けるのか、キクはちょっと心配です。

そのうえ、宇宙開発研究の第一人者である、博士のお母さまの妨害工作もあったりして、博士の「ワンダバスタイル」にも危機が!?　空からは戦闘機が!?　海からは戦艦が!?　陸からは工作部隊が!?　えーっ、それはとっても困ってしまいますぅ。

ひとつの努力と99の妄想……いえ、夢が月への道を作り、月から地球に歌声が広がる……でしょうか？　「ワンダバスタイル」、どこかでこの言葉を見かけたら、ぜひ中身も見てみてくださいね。では、キクは充電モードに入りまーす！



夏輪ひまわり（CV：中原麻衣）

ひまわりさんは、「みっくすJUICE」の影の薄いリーダーでいらっしゃいます。元演歌歌手で、歌唱力はユニット内でいちばんだそう。そのせいか、なにかあるたびに、演歌のこぶしつきで感情を歌われるので、見ていて楽しい方です。「酸素欠乏恐怖症」でいらして、ロケットに乗り込まれるには不適格です。

仕事のないときは、工事現場でガテンされていたとか。おじいちゃん子で、演歌好きなおじいさまを喜ばせたくて、演歌歌手をめざされたそうです。とてもやさしい方なのですよね。



ILLUSTRATED BY GOTO P

●OPマキシ「The IJIN-DEN 天才の法則」CDジャケットより







春野さくら (CV：森永理科)

元童謡歌手で、4人の中で実はいちばん芸歴が長いそうです。キクと同じ、歳をとらないロボットなのかと思ったのですが、違うみたいです。メンバーの突っ込み役というか、みなさんの弱味をうまく突いて優位に立たれるのはさすがです。でも、それだけほかの方をよく見ておられるってことですよね。宇宙空間の暗闇でパニックを起こしてしまう「暗所恐怖症」でいらっしゃいます。

仕事のないときは、インターネットで私物をオークションに出して稼いでいらしたとか。お母さまに、父親は子ども向け番組のキャラクターだと嘘を言われ、お父さまといっしょにお仕事をしたいがために、童謡歌手になられたそうです。

秋茂あやめ (CV：斎藤千和)

「みっくすJUICE」では作詞を担当されてます。元フォーク歌手って文才があられるのですね。ご本人はご自分を物静かで引っ込み思案でアイドルに向かないと思われているそうですが。キクから見れば、いちばんエキセントリックな方です。だって、高精度を誇るキクの目にも見えない「妖精さん」が見えるうえに、お話までできるのですよ！　ロケットに乗り込まれたときは、「閉所恐怖症」のあまり、妖精さんを呼び続けられてびっくりしました。

仕事がないときは、ギター片手に路上ライブ。実はけっこう度胸のある方です。お母さまが口ずさまれていた、ひと昔前のフォークがお好きで、「原点に帰る」ってよくおっしゃってます。

冬出ゆり (CV：植田佳奈)

元ロック歌手で、運動神経が抜群なため、「みっくすJUICE」のダンスや振り付けを担当されています。絶対音感の持ち主で、ご自分の歌に自信があって、プライドが高く、斜にかまえていらっしゃいます。「高所恐怖症」で、ロケットから地球を見て、目を開けたまま気絶されていたことも。

仕事がないときは、ライブバーでタダ同然で働きながら、歌う機会を待っていらしたとか。歌うことにはほんとうに真摯で健気な方です。憧れの人がギターを弾いているのを見て音楽に目覚め、お兄さんがロック好きだったり、好きだったアイドルがロックギタリストに転向したりしたため、完全にロックにハマってしまわれたそうです。

DRAWING FOR PALETTA

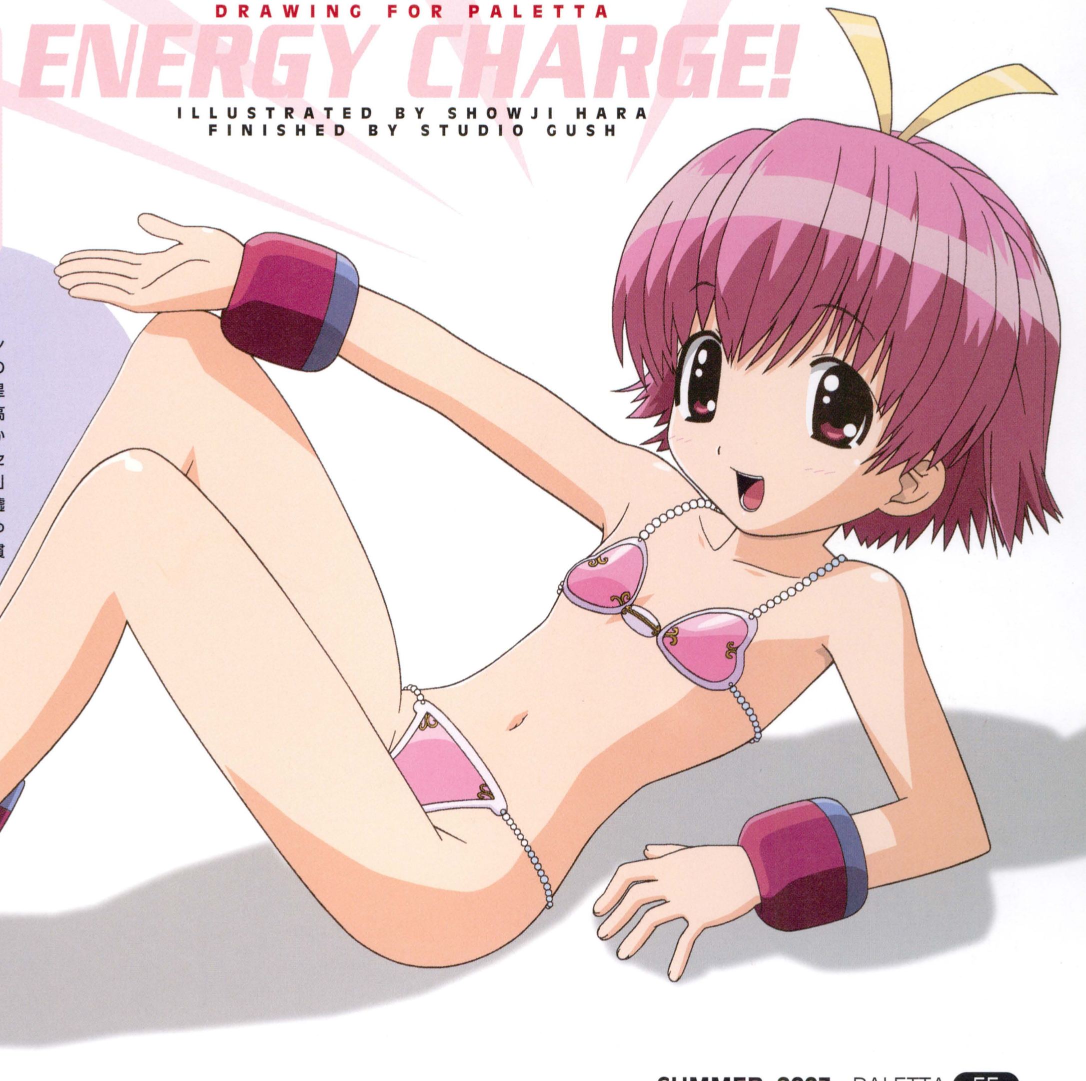
ENERGY CHARGE!

ILLUSTRATED BY SHOWJI HARA
FINISHED BY STUDIO GUSH



キク8号

日本が開発した技術試験衛星「きく」シリーズは1号～7号までの全7機。そのどれにも属さない8番目の美少女型衛星がキク8号である。複雑な弾道計算や高度な軌道修正を得意とする。が、なぜか数値の単位に「尺貫法」を用いる悪いクセがある。おかげで九十九博士は「尺貫法」の計算尺が手放せない。ちなみに（大嘘の）オフィシャル発表では、ひまわり、ゆり、あやめの体重は10貫、さくらは9貫とか。



—ハンプトンハウスだより—

From Hamptons House, NY

ニューヨークのマンション、ハンプトンハウスに暮らすマヤとサエ。「今まさに走りはじめた、人生でもっとも輝いている時間」をすごすふたりの女の子を、うるし原智志がスケッチする連載、第２回。

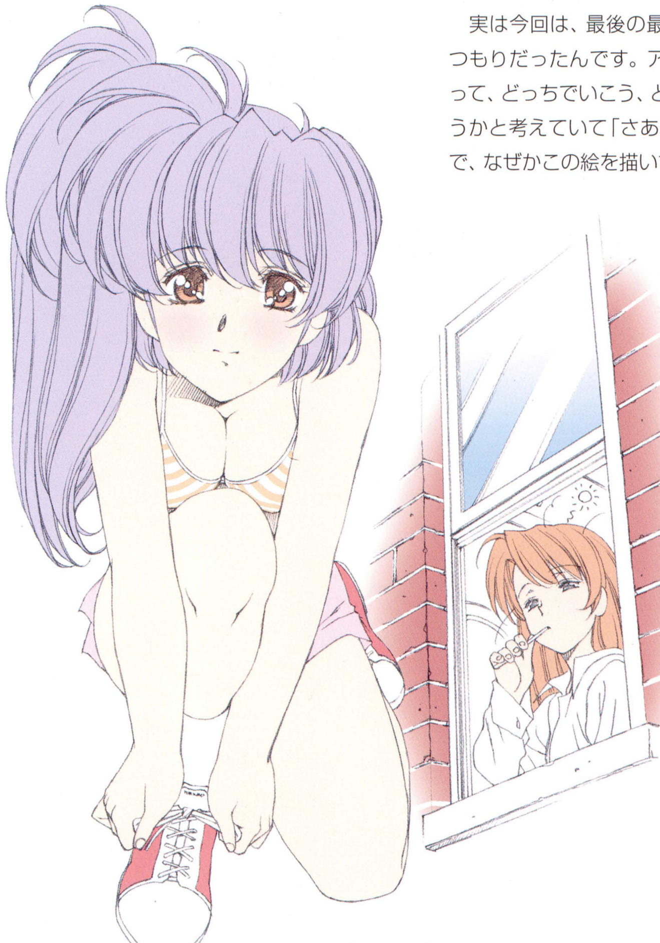
●うるし原智志
Satoshi Urushihara

PROFILE

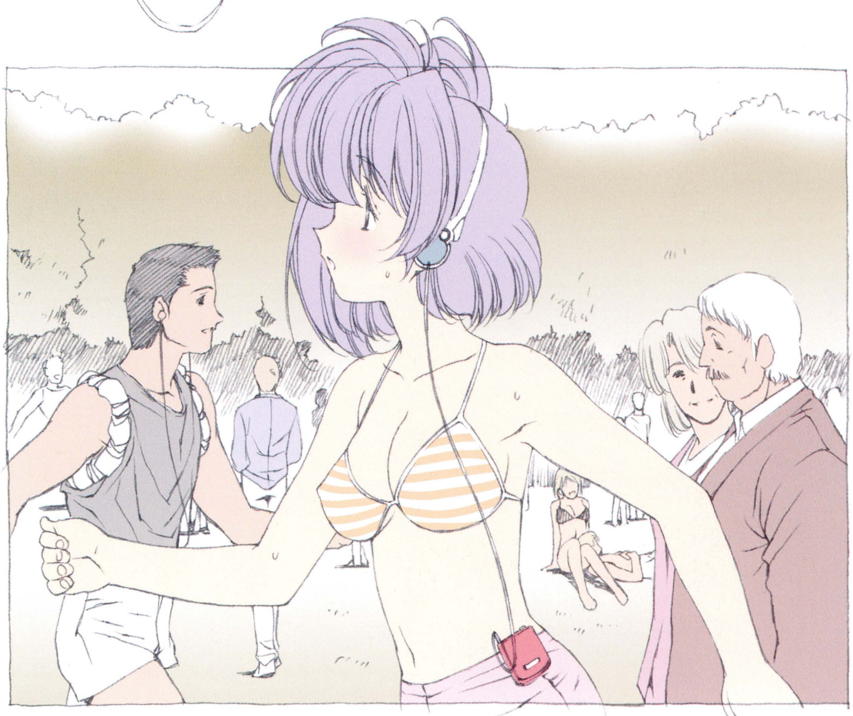
●うるし原智志
Satoshi Urushihara

1966年2月9日生まれ。広島県出身。血液型O型。アニメーター（自称）。OVAを中心に作画・演出・原作に携わり、ゲームやコミックでも活躍中。代表作『プラスチックリトル』『極黒の翼バルキサス』『ラングリッサー』『キラリティー』『グローランサー』ほか。最新刊はイラスト集『LOVE～裸舞～』（学習研究社）。

chap.2 サエ●アメリカの光



実は今回は、最後の最後まで、別の絵を描くつもりだったんです。アイディアがいくつかあって、どっちでいこう、どういうふうに構成しようかと考えていて「さあ、描くぞ」というところで、なぜかこの絵を描いちゃった（笑）。



ジョギングしているサエがちょっと一休みした、その瞬間を切り取った一コマですね。シチュエーションは、基本的にはどう考えてくださってもいいと思っています。マヤがベンチで本かなにかを読んでいて、公園を一周したサエが戻ってきて「じゃあ帰ろうか」と言っているところかもしれないし、噴水とかで子どもが遊んでるのを見て「いいなあ」と思っているのかもしれません。そういう広い風景の中の一コマを描きたかったんです、目線がバッチリきている決めポーズじゃなくて。

ジョギングしてるのは、やっぱりセントラルパークみたいな公園でしょうか。最近テレビでセントラルパークの風景を流してたんですけど、思った以上にみんなすごい格好してるんですよ。ほんとにヒモだけのビキニみたいなので日光浴してる人とかがたくさんいて、「すごいなあ」とか思って、おもしろかったんですけど（笑）。こういうのもアリかもしれないなあ、と思いながら、描いていました。

あとは、「アメリカらしい色」を切り取ることができたらいいな、と思っています。イベントでロスに行ったことがあって、そのときの印象が「空気が違う」「日の光が強い」ということなんですね。その強い光の感じを「アメリカらしさ」として出せないかな、と。

セントラルパークみたいな感じのところでジョギングしてるんだったら、きっと午前中でしょうね。なので、日の光は強くて青い感じに。マヤだと髪の色がオレンジ系なので、ちょっと間違うと夕日の感じになっちゃうんですけど、サエは紫系の髪なので、強い日の色が出ていいんじゃないかと思いました。西海岸のロスと東海岸のニューヨークがどのくらい違うかというのは、ぜんぜん知らないんですけど（笑）、まあ、僕が知ってるアメリカのイメージ、ということで。

次回は何を描こうか……というより、自分が何を見たいか、ですよね。以前サエとマヤをPALETTAの表紙に描いたときもお話ししましたけれど、ニューヨークって僕にとってはファンタジーなんですよ、行ったことがないから。華やかな未来都市みたいだったり、スラムっぽく煤けていたり……。マンハッタンの橋の上を、マヤとサエがふたりでバイクで走っていたり。いろんなのを描いていきたいと思っています。



No Surprises

桑島法子
Houko Kuwashima

アニメにゲームに●育ち盛り伸び盛りの法子が贈る●いつもの私ほんとの私

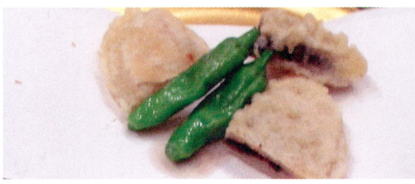
No.22 お気に入りの椅子

特別番組のロケで、岩手を巡りました。また岩手？ってカンジですよね……。ごめんなさい。年に一度は必ず岩手の写真を載せてる気がしますが、今回は仕事で、しかも結構大掛かりなプロジェクトなのですよ。完成したら皆さんにも見て頂けるハズなので、密かに楽しみにしていて下さいネ。

山菜の天ぷら、美味でした♥　あと、めずらしかったのが、南部せんべいの天ぷら！　これは私も生まれて初めて食べました。意外な食感で、おいしいの。生せんべいを揚げているらしいというので納得。いやぁ、まだまだいろんな発見がありますナ。













最近、インテリアショップ巡りにハマっています。にわか椅子マニア（笑）。イームズや北欧の作家さんのモノまで、ただ眺めて満足しています。

中でも、どうしても欲しくなって購入してしまったのが、カリモク60シリーズという日本の家具メーカーが60年代に製造していたモノの復刻版で、白い革張りの小さなカフェ・チェア。これならひとり暮らしのお家にも邪魔にならないサイズなのです。足もちょっと短くて可愛い。おウチでカフェ気分が最高にお気に入り♥





INFORMATION
『インターネットラジオクラブdb』好評放送中！
http://www.konami.co.jp/kme
聞いてね。

A girl WITH WORLD WARDROBE

●成瀬ちさと
Chisato Naruse

PROFILE
●成瀬ちさと
Chisato Naruse
イラストレーター、キャラクターデザイナー。代表作は『AS～エンジェリックセレナーゼ～』『マーメイドの季節』など。趣味は散歩。ホームページ「Karmic Relations！」はhttp://tanpopo.on.arena.ne.jp/

最終回
連載の思い出を振り返りつつ

●成瀬ちさとのA GIRL

こんにちは、暑い日が続きますが、皆様いかがお過ごしでしょうか？突如最終回となった今回の「A-girl」はギリシャ、アテネの160km北に位置するエビア島の民族衣装をモチーフとしてみました。ギリシャはそれほど広くないにもかかわらず、地方によってかなり趣向の違った民族衣装が見られ、他の地域とは違ったおもしろさがあるようです。

最終回ということで、連載中のエピソードなどを。それまであまりヒラヒラした凝った衣装を描く機会がなかったので、手の込んだ衣装が描けるようなコーナーに……、という趣旨で始まった「A girl」。元から民族衣装系の本は何冊か持っていたし、担当さんに探していただいたりしたので、資料集め自体はそれほど苦労せずにすんだのですが、問題は大量の資料の中から「これぞ！」という物を探し出すこと。それと重くて分厚い資料本とにらめっこしながらPCに向かうのがたいへんでした。

そんなこんなで連載を続けてきましたが、描いていていちばんたいへんだったのが、トルコ、サーメ、ポーランドの回（3つありますが……）。とにかく刺繍が細かくて泣きそうになりました。それでもちまちまと描いていくうちにだんだん楽しくなってくるのですが（笑）。逆に描いていて楽しかったのは……。どの衣装のときもその回ごとに楽しんでいたのですが、やっぱり連載第1回のときと、『AS』のキャラクターであるラスティにインドの民族衣装を着せた回は特別な思いが。特にラスティの回は、いつも描き慣れているキャラだけに新鮮な気持ちで楽しめました。

今まで応援ありがとうございました。滝川さんとふたりで始めた新連載も応援してください。



新連載

滝川●成瀬の TWO for ONE

**成瀬ちさとと滝川悠のコンビが贈る
新連載がついにスタート！
仲よしだけれど絵のスタイルは
正反対というふたりが、
同じテーマでイラストを描き、
おしゃべりをくりひろげる。
連載第１回目は、
夏っぽくいって「ワンピースの少女」。
はたしてどーなるのか！？**

第1回 ワンピース

●連載開始のご挨拶

滝川（以下、滝）：ある日、なるちーから電話が来たのですよ。「もしもし、悠ちゃん、いっしょに連載してみない☆」と。それでおもむろに誘われてここへきた次第の滝川です。

成瀬（以下、成）：おもむろに、って。新コーナー立ち上げるのでいっしょにやらない？という感じというか……。

滝：まぁこんな感じで、なりゆきは、なんかわりとナァナァだった気がする（笑）。

成：最初は毎回ふたりでどこかに行って、道行く女の子でもスケッチする？ってな内容を話し合ってたりしたわけですが……。

滝：え、そんなだったっけ!?

成：あれ？　違ったっけ???

滝：なんていうの、ふだん仕事でいっしょになにかすることなかったから「いつかやりたいねー」って言ってて、そのワガママを聞いてくれたのですね！

成：うんうん。それが運よくPALETTAさんで連載できることになり、この場に行き着いたわけです。

滝：イエア！

PROFILE

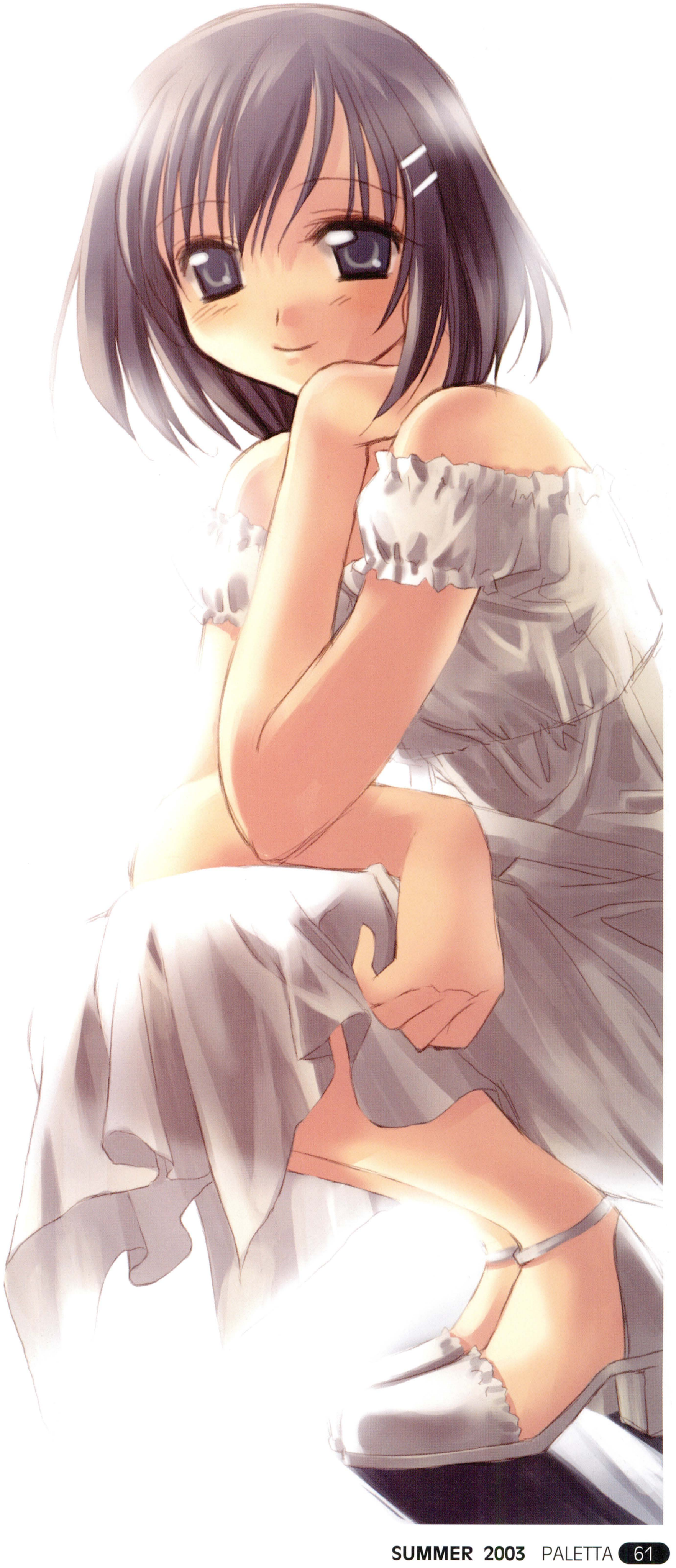
●滝川悠
Yuu Takigawa
笑顔を描くのが苦手なイラストレーター。
近作は『Ever17 -the out of infinity-』のキャラクターデザインなど。
猫耳萌えホームページ「ラブポケ」は、
http://www.lovepockets.net/



ILLUSTRATED BY YUU TAKIGAWA

●本題に入りまーす

成：まあ、それはさておき……。
滝：絵について……かな？　描いてみた感想いかがッスか！
成：今回は夏ということで、白いワンピースを強くプッシュさせてもらいました（ただ単にそのとき描きたかったモチーフだっただけか？）。
成：描いてみたご感想は？
滝：ワンピはリアルでも好きなものなので、なんかうれしかったです、ハイ。
成：なんて淡白な。
滝：ひ、なんていうか、「白いワンピは水際に似合うよねっ」みたいな野望はもってまして、イラストにその野望をぶつけてみました！
成：打ち合わせ当初から「水際、水際」言ってたよね～。私は逆に草原とか室内とかのイメージが強くって、今回も室内を企てていたのだけれど、夏の日差しが表現できず屋外（らしき場所）に……。
滝：外に出ちゃったんだ（笑）。
成：ういうい。最初試しに仮塗りしたものを見せたときに「夏っていうか、秋だね」って言われて、どうしようかと。
滝：あのときはまだ秋だったねえ……。完成はイイカンジに上がってて、さすがーと思いました。
成：ぐるっと季節一周まわってなんとか初夏くらいにもってこれ……たかな（汗）。それはそうと、悠ちゃんのも最初は冬だったような……（笑）。
滝：そうそう！　めっさ冬の海になっていたよね～。
成：あれは冬の東京湾の色だった（遠い目）。
滝：細かい設定つけるなっ（笑）！
成：悠ちゃん、あれだよ。今気づいたんだけど、水面のキラキラと空からの放射光がないから夏らしからぬ夏絵なのかと。
滝：そう、今私も思ってた……。これ、6月の海だよね……しょんぼり。
成：6月だねえ。直すしか。
滝：ひ、間に合わないよっ（汗）！
成：あぅ。
滝：私のは6月14日で、なるちーのは8月30日っぽいね。6月なのに暑がりで、こんな薄着なのに海に飛びこんでしまってツッコミを受けた直後、みたいな女の子です。
成：微妙にどちらも旬を逃しぎみなこの状態。
滝：真夏を描けてないこの微妙具合。次回、季節感を目標に………（泣）。
成：秋だから、今回のずれ具合からいくと冬絵か残暑絵になる予定です（笑）。



PROFILE
●成瀬ちさと
Chisato Naruse
日々是現実逃避が友だちなイラストレーター。近作は『F～ファナティック～』のキャラクターデザインなど。
長耳萌えホームページ「Karmic Relations！」は http://tanpopo.on.arena.ne.jp/

CHARACTER SKETCH

こちら風花学園小等部

No.8　ネコといっしょにお昼寝はしたいけど……

4年2組 ● 出席番号10番 ● アリス・ローウェル

ハーブの香り漂う海沿いの町、風花町。その高台にある風花学園小等部に通うちょっと気になる女の子。こんなコってあなたのクラスにもいませんでしたか？

PROFILE!

ALICE ROWELL

- 名前　アリス・ローウェル
- 身長　145cm
- 体重　36kg
- 父　42歳。外国語講師。趣味は陶芸、囲碁、盆栽、日舞など。
- 母　38歳。手作り雑貨のお店を開いている。
- 妹　7歳。おしゃれ大好き。
- 弟　4歳。パパ大好き。
- 好き　動物。サッカー。木登りなどアウトドアなこと全般。
- 苦手　早起き。隠しごと。細かい手作業。

ああ、いい天気。学校、休んじゃおうかなあ。どうせチコクだし。早起きって苦手なんだよねえ。だって毎日サッカーの練習でくたくたで、夕ごはんがすんだら眠くて眠くてバタンキュー。だから、いっつもチコクしちゃうんだ。

でも、今日のチコクはママのせい。ママったら夜中にいきなり家中のクローゼットの整理を始めちゃって、眠るどころじゃなかったんだから。昼間テレビで「超カンタン整理術」なんてのを見ちゃって、ずっと気になってたんだって。昼間やればいいのにと思うけど、そんなこと言うとムキになって、ほかのことまで始めちゃうから、みんな諦めてるんだよね。

なんか、ここでボンヤリしてると、道に迷ったガイジンさんの子どもみたい。前にも間違えられて英語で話しかけられたんだけど、英語、ダメなんだよね。パパは「ゴウに入ったらゴウにしたがえ」とか言って家では日本語だし。

パパとママは12年前に新婚旅行で日本にきて、すっかり気に入ったんだって。それで9年前に日本に引っ越してきたんだけど、私はそのとき1歳だもん、英語なんか覚えてないよ……。

あー、やっぱり学校には行かなくちゃ。ネコはいいなあ。こんなに気持ちよさそうにお昼寝できて。私もまだ眠いけど、先生のお小言中に居眠りしないようにがんばろうっと。



●近永早苗

Sanae Chikanaga

PROFILE

7月9日生まれ。蟹座のA型。アニメーターを経てキャラクターデザイナー、イラストレーターに。代表作『アイドル天使 ようこそようこ』『リトルラバーズ シーソーゲーム』。カエルとシブい脇役、そして『スタートレック』が大好き。





PALETTA ILLUSTRATION&ESSAY

BACK STAGE EXPRESS ●飯塚武史

Takeshi Iizuka

『サモンナイト』シリーズのキャラクターデザイナー・飯塚武史氏が、サモナイキャラの日常の一場面を描き下ろす

No.11 『サモン3』発売です

サモンナイト●制作現場から

PROFILE

福岡県在住。『サモンナイト』シリーズイラストレーター&キャラクターデザイナー。「今ごろ手塚治虫先生の『火の鳥』にハマりました。なんていうか……萌え。文庫サイズ版で買ったけど、コンビニ売りのやつのほうが大きくてショボリ」。

毎度どうも飯塚です。

いつもの連載ですが、今回は表紙も描かせていただいたのでたいへんでした。『サモンナイト3』の発売も近づいてきたので、『2』とバトンタッチの意味をこめて、トリスとアティ先生です。

表紙ではふつうに描いたので、こっちは遊んでみました。衣装交換ちょっとやってみたかったんです。キャライメージに合わせて色の設定や衣装をデザインしてるので、似合わないとは思っていましたが、まさかここまでとは思いませんでした。

アティ先生のお尻についてる箱みたいなのは何？ってよく聞かれるんですが、あれは教科書兼防具です、敵の攻撃から身を守ります、特に尻。ちなみに、ふだん胸元隠れてるんでよくわからないんですが、アティ先生は胸でかいです。

僕も発売日が待ち遠しい『サモン3』、そろそろ出ますのでよろしくお願いします。次回からは『サモン3』のキャラを中心にやっていきたいと思います。

GAME INFORMATION

2003.8.7 In Store!

「サモンナイト3」

- ●プレイステーション
- ●バンプレスト
- ●6,800円
- ●ファンタジックシミュレーションRPG
- ●1人プレイ
- ●公式ホームページ http://www.summonnight.net/

キャラクターデザイン 飯塚武史
シナリオ 都月狩











WELL-MATCHED OR MISMATCHED?

ILLUSTRATED BY TAKESHI IIZUKA





16bit

SHE REMINDS ME OF THE OLD HAPPY DAYS.

ノスタルジック連載

16ビットのヒロインたち vol.8

ここに登場するヒロインたちは
忘れられない、思い出深い
ゲームのヒロインたち。
そんな愛すべきオールドゲームの
ヒロインたちへ捧ぐ…。

龍虎の拳2 天才格闘少女？・ユリ・サカザキ

近藤敏信

PROFILE
ゲームクリエイター。1969年９月14日生まれ。愛媛県出身。血液型Ａ型。デビュー作は『メタルサイト』。代表作は『海腹川背』『どきどきポヤッチオ』。最近作は『シャーマンキングカードゲーム超・占事略決』。
http://www.saizensen.co.jp/



小娘がセクスィーに変身！　もうドキドキ！！

今回は『龍虎の拳2』よりユリ・サカザキです。『龍虎の拳2』より……といっても、『KOF』シリーズなど、のちの格闘ゲームに登場しまくっているので、人によっては『龍虎』というイメージではないかもしれないですが……(笑)。

元祖『龍虎の拳』では囚われのヒロインとして登場していて、ユリをさらったMr.カラテは主人公の親父、つまりはユリの親父だったというオチだったのだが、なんと１年後には極限流をマスターしてしまったという、格ゲー界きっての才能の持ち主である。

「やめてお兄ちゃん！　その人は、その人は」と涙ぐんでいた小娘が、「ようゆっち!!」「ちょ～アッパー！」とはじけた小娘に変貌したときは、ドキドキしたものじゃ！　とくに『龍虎2』のユリはドット絵の胸が大きくセクスィーじゃったので、イラストもおっきく描いたら、お叱りをうけましたので少し小さくしましたとさ(爆)。

ところで『龍虎』といえば100メガショック！昨年自分が作ったアドバンスのゲーム『超・占事略決３』もロムサイズが100メガショックだったんだよね(笑)。うおお……！ 科学も進歩したなあ。

作品解説

●龍虎の拳2

『餓狼伝説』とともにNEOGEOを代表するタイトル。1994年にSNKより発売された。斬新な「気力」システムや超必殺技の先駆けといった面に評価があつまるが、独特の世界観や演出も見逃せない魅力であった。とくに体力ゲージに頭が届くかというほどのデカキャラは圧巻。これぞ100メガショック！というインパクトだった。現在のユリ・サカザキは『KOF』のキャラクターとして活躍中。©PLAYMORE

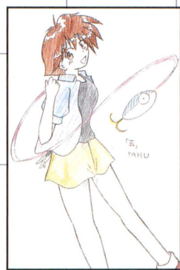




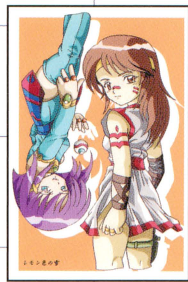
●千葉県　づかちり
現在、鋭意制作中。楽しみに待っていてください。



●兵庫県　五月雨夜風
久しぶりに届いた川背さん。根強い人気です。



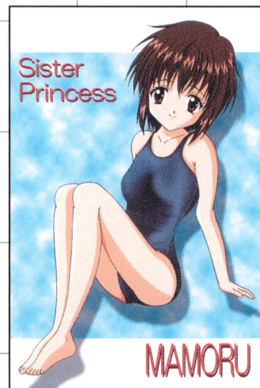
●福島県　レモン色の香
いつも投稿ありがとう。今号はオリジナルの魔術師と戦士を描いてくれました。





●岡山県　ザクレロ君
こんな元気そうな月代ちゃんも、かわいいね。

●東京都　祐なおき
『TOD2』の闘技場に出てくるキャラクターを描いてくれました。デッサンをするために、何度も闘技場に通ったとか。



●東京都　虹すけ
こんなかわいい妹といっしょに泳げたら……。



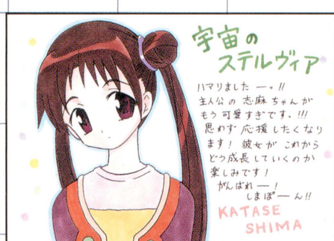
●福島県　百瀬えんじ
前号の特集で『.hack』にハマったという百瀬さん。編集部としてもうれしいです。

Welcome to the party of PALETTA FROM READERS

今年も暑い季節がやってきました。
夏だからできるアウトドアもあるけれど、
涼しい部屋でゲームやアニメを楽しむのもいいよね。



●大阪府　あまのじゃ君
またまた『ステルヴィア』志麻ちゃんが！かわいいので思わず載せちゃいました。



●東京都　三木なみき
編集部でも現在大人気の『ステルヴィア』。今号の記事の感想も聞かせてね。



●香川県　ヒラユタカ
飯塚先生の連載に触発されたという投稿作品。SD化、じょうずですね。



●岩手県　J
いい雰囲気が出てますね。



●福岡県　BEN
応援ありがとうございます。



●東京都　ねこのすけ
プレゼントの結果はいかがでしたか？当たらなくても諦めずに応募してね。

PALETTAは、みなさまからのイラスト&おたよりをお待ちしております。

1.イラスト投稿のお約束

100ミリ×148ミリの官製ハガキサイズ。縦・横、カラー・モノクロ、どちらでもOK。裏面に住所、お名前、電話番号、年齢と、キャラクター名、作品名を明記。
オリジナルキャラの場合は、「オリジナル」であることを明記。キャラに名前があれば名前も書いてね。ペンネームご希望の方は、ペンネームも忘れずに。

2.おたより投稿のお約束

なるべく、読みやすい黒ペンやワープロで。添付されているアンケートハガキのフリースペースで間に合わせてしまってもOK。というか、小ネタはそのほうが経済的。住所、お名前、電話番号、年齢を明記。ペンネームご希望の方は、ペンネームも書いてね。

投稿のあて先　〒154−8528　東京都世田谷区若林1−18−10
(株)エンターブレイン　PALETTA編集部「読者ページ」係

読者の声 PALETTA CHAT

●中学のころ、はじめて『GUN SMITH CATS』を読んだとき、その銃器の精確な作画と扱い方、そして美少女のアクションに非常に感銘を受けました。春号の表紙やポスターも、銃器と美少女という園田先生らしいコンセプトで、実に楽しめました。
（栃木県・佐藤明さん）

☆銃がリアルだから、よけいに女の子の魅力が引き立つような気がします。

●次号は、あさりよしとおさんの表紙で園田健一さんの応援メッセージ掲載ということで。　（東京都・せいたろうさん）

☆楽しそう！　いや、でもそうなると、もうPALETTAじゃないような気が……。

●菊地洋子さん＆『うででん』の特集、盛りだくさんで最高でした！　もともと去年春号の『NOIR』＆菊地さん特集にひかれてPALETTAを購入するようになったので、うれしさもひとしおです。
（東京都・長さとみさん）

☆菊地さんと藤田さん。仲よしのおふたりなので、取材も楽しかったです。

●近藤氏と明貴氏の対談は、まさにノスタルジーに浸らせてくれる、いいものでした。ゲームに青春時代を捧げた者としては、両氏によりいっそうの親近感を感じました。このようなマニアックな内容の対談は、ぜひ続けてもらいたいものです。
（大阪府・夜人さん）

☆対談のご希望など、お待ちしてます。

●うるし原先生の新連載「ハンプトンハウスだより」、とてもよかったです。ファンタジー的作品が多い先生なので、ふつうの日常という雰囲気がとても新鮮に感じます。
（新潟県・ニャーニャーさん）

☆大好評の連載、今後もお楽しみに！

●春号70ページで桑島法子さんが食べようとしているラーメン、めちゃくちゃうまそうです。見ててお腹がすいてきました。
（東京都・レカ15さん）

☆ああいう自然体なところが、桑島さんの魅力のひとつだよね。

●「PALETTAはアダルトNG」ということを最近知りました。今までハガキに「PCゲームを」と書いていた自分を許してください。Karenを買うことで自分の思いは達成されました。　（秋田県・yasu_さん）

☆こちらこそ姉妹誌だとわかりにくくてゴメンなさい。姉妹まとめてよろしくです。

●サッカーのワールドカップで日本がベルギーに先制ゴールされたとき「あー！」と叫んだらアゴがはずれた。……泣いた。
（滋賀県・ビミョーさん）

☆ご愁傷さまです。でも、なぜに今？　まさか、はずれっぱなしとか!?

GET DREAM!

SCHOOL FILE FOR SUMMER

夢にGOODなスクールファイル

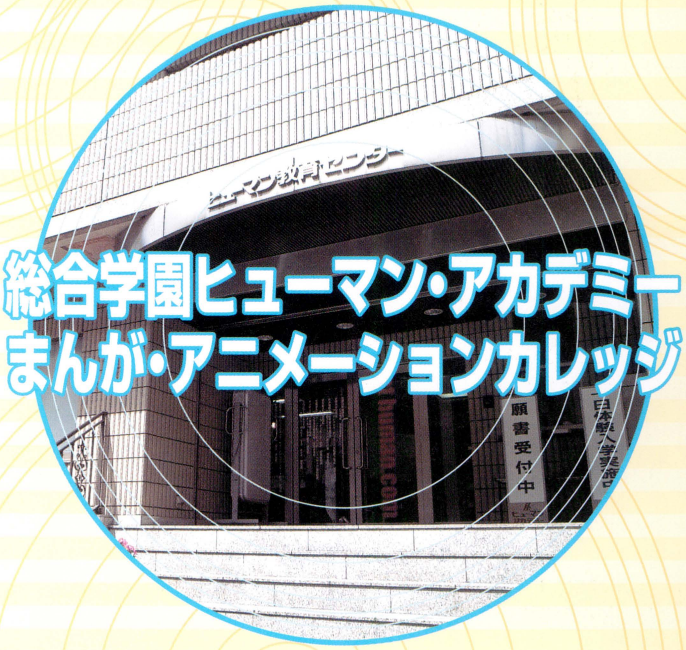
クリエイターになる。そんな想いを現実にするための場所、それがスクールなのだ。
夏休みには、そんなスクールが開催する体験イベントがたくさんあるぞ。
ここではオススメイベントをピックアップ！



バンタン電脳情報学院

夏のスペシャルイベントが盛りだくさん！

- 7月・夏のオープンキャンパス
  7月21日（月祝）
- 7月・キャラクターデザイン講座
  7月20日（日）
- 8月のサマースクール（前半）
  8月2日（土）～8月7日（木）、8月11日（月）～8月14日（木）



総合学園ヒューマン・アカデミー まんが・アニメーションカレッジ

ゲームフォーラム2003開催！

- スクウェア・エニックスの時田プロデューサーがヒューマン・アカデミー各校を全国行脚だ！
  7月24日（木）福岡校、7月26日（土）大阪校、
  7月27日（日）東京校
  8月1日（金）仙台校、8月3日（日）名古屋校



アミューズメントメディア総合学院

体験入学で、プロのエネルギーを生で感じよう！

- 体験入学（東京校）
  7月19日（土）、7月25日（金）〈オープンセミナー〉、
  7月26日（土）、8月1日（金）、8月2日（土）、
  8月8日（金）、8月22日（金）、8月23日（土）
  会場：AM学院東京校／受付時間：12時30分～
  開催時間：13時～17時（予定）

詳しくは次ページをチェック！

GET DREAM!
夢にGOODなスクールファイル01

就職してから本当に役立つ技術を身につける！現場実習重視の実力スクール

"実践主義"のアミューズメントメディア総合学院(以下、AM学院)。代表的制度である"ワークシップ制度"とは、授業と並行して行なう現場実習のことで、在学中から実際にプロの仕事を体験するものだ。企業から請われてそのまま就職するケースも多く、"AM学院の学生なら安心"と、企業から信頼されている証拠にもなっている。

キャラクターデザイン学科は、AM学院の太いパイプラインを活用し、各エンターテイメント業界への近道として新設された。基礎を重視し、ツールとしてのデジタルも使いこなせるようになるので、初心者でも安心。実力で勝負し、それが仕事になるのは、何よりも嬉しいことではないだろうか？

INTERVIEW OF TEACHER



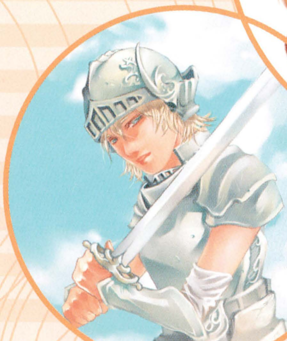
キャラクターデザイン学科
野口周三先生

キャラクターデザインと言っても、フィギュア、ゲーム、アニメの各キャラクター、コミック、イラストなどさまざまです。魅力あるキャラクターを生み出すには、そのキャラクターの性格や周りを取り巻く環境・状況なども考えて創る。すると、生き生きしたキャラクターが生まれます。また、ビジネスとして何を要求されているか推測し、ニーズに沿ったものをつくりだす理論や分析力も必要とされます。この学科では、技術はもちろん、こうした理論や意識までしっかり教えます。

そのため、多くの著名なクリエイターの方々に協力をしていただきます。コメンテーターや、特別講師として、美樹本晴彦先生や由水桂先生に学生作品のチェック、指導などをしていただく予定です。自分自身に力があれば、絶え間なく仕事がくる職業ですから、将来絵を描く仕事をしたい方は、是非ここでたくさんのことを学んでください。まずは、学校見学や説明会へお気軽にどうぞ。お待ちしています。

"絵を描く仕事がしたい！"人の期待に応えます。





学院講師
塚本博義先生
の作品



アミューズメントメディア総合学院

SCHOOL DATA

■資料請求&問い合せ先

東京校
〒150-0011　東京都渋谷区東2-29-8
☎ 0120-41-4600
E-mail:info@amgakuin.co.jp

大阪校
〒532-0011　大阪市淀川区西中島3-12-19
☎ 0120-41-4648
E-mail:osk-info@amgakuin.co.jp

共通URL:http://www.amgakuin.co.jp/

■入学資格

高等学校を卒業した者、または
高等学校卒業に準ずる資格を有する者。

■学費

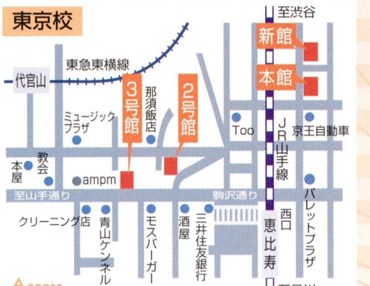
初年度経費138万円（キャラクターデザイン学科、教材費別途）
※学科、コースによって異なります。

■主な就職先

アイドス・インタラクティブ/アトリエ・ドゥーブル/アリカ/アルゼ/オムニバスジャパン/オーバーワークス/カプコン/クエスト/ゲームアーツ/ゲームフリーク/コナミ/ジニアス・ソノリティ/スクウェア・エニックス/セガ/ソニー・コンピュータエンタテインメント/ディープ・スペース/トライエース/ドワンゴ/ナムコ/ハドソン/プロダクション・アイジー/フロム・ソフトウェア/ベック　ほか多数

■学科・コース名一覧

- ゲームクリエイター学科(2年制/全日)
  ゲームプログラムコース
  ゲームグラフィックコース
  ゲーム企画コース(東京校のみ)
- アニメーション学科(2年制/全日)
- キャラクターデザイン学科(2年制/全日/東京校のみ)
- コミック学科(2年制/全日)
- ノベルス学科(2年制/全日)
- 声優タレント学科(2年制/全日、夜間・日曜コース併設)



Access
JR山手線・埼京線・地下鉄日比谷線
恵比寿駅より徒歩5分
東急東横線代官山駅より徒歩7分

INFORMATION

●学校説明会日程(東京校)
7月19日(土)、※7月25日(金)、7月26日(土)、8月1日(金)、8月2日(土)、8月8日(金)、8月22日(金)、8月23日(土)
会場:AM学院東京校／受付時間:12時30分～
開催時間:13時～17時(予定)
※フリフリカンパニーの「キャラクターデザイン講座」を開催！

●学校説明会日程(大阪校)
7月21日(月祝)、7月27日(日)、8月1日(金)、8月2日(土)、8月8日(金)、8月22日(金)、8月23日(土)
会場:AM学院大阪校／受付時間:12時30分～
開催時間:13時～17時(予定)

●夏の地区説明会
7月19日(土)高松・金沢、7月20日(日)岡山、7月26日(土)広島、7月27日(日)札幌・仙台、8月3日(日)名古屋・福岡
受付時間:12時30分～／開催時間:13時～16時(予定)
※詳細はお問い合わせください。

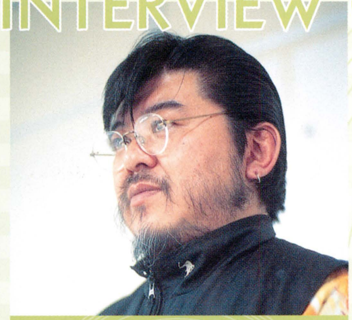
GET DREAM!
夢にGOODなスクールファイル02

想像力と創造力、ふたつのソウゾウリョクを育てる魅惑のスクール

バンタン電脳情報学院(以下、バンタン)は、明るい雰囲気で学べるデジタルスクールだ。"想像力"と"創造力"、ふたつの"ソウゾウリョク"を育成するカリキュラムで、"遊び"と"ワクワク"をソウゾウするぞ！　もちろん、少人数制やフォローアップ授業などバンタン独自の"5ステップ制度"で、パソコンを触ったことがないような初心者でも、卒業時には立派なプロになれるのだ。

バンタンはなんといっても就職実績が自慢だ。数多くの有名メーカーに卒業生を送り出し、業界にはOBがたくさんいる。就職オーディション、学生作品商品化制度など独自のサポートで、夢を現実にしてくれるスクールなのだ！

INTERVIEW OF TEACHER



グラフィック担当
尾澤直志先生

私が受け持っているのは、ゲームやアニメに必要な動き、いわゆるアニメーションまたはモーションと映像演出についての科目です。私自身はもともとは2Dのアニメーターだったのですが、コンピューターのソフトが進化するのに伴って、ゲームの制作も手がけるようになりました。

バンタンの強みは現場のクリエイターが仕事場から、そのままの姿でその専門技術を教えに来ることです。技術の修得には、クリエイターの学び方、生き方の話は参考になります。クリエイターになるには、"何にでも興味を持つこと"、"誰にも負けない自分だけのものを持つこと"、が必要です。座って話を聞くだけでなく、まずは行動してみましょう。

PROFILE

スタジオジブリで動画監督となり、マッドハウスを経て独立、OZAWA DESIGN WORKSを設立する。

『キャラデザの壷』の著者から直接学べる！



資料請求者の中から抽選で30名様に『キャラデザの壷』をプレゼント！



『キャラデザの壷』1～5(グラフィック社)世界7カ国で発行されている、デザイナー必携のテキスト。



バンタン電脳情報学院

SCHOOL DATA

■資料請求&問い合せ先

〒150-0011
東京都渋谷区東3-22-14
☎ 0120-51-0505
URL：http://www.vantan.co.jp/dennoh/
E-mail：dennoh@vantan.co.jp

■入学資格

高等学校を卒業した者、平成16年高等学校卒業見込の者。大検合格者で平成16年4月1日現在満18歳以上。外国での通常課程による12年の学校教育を修了した者、平成16年修了見込の者。　※VDT入試は高校中退の方も受験可能。

■学費

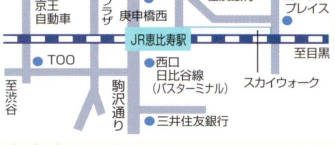
初年度費用　106万円～148万円

■主な就職先

アイディアファクトリー/アトラス/アトリエドゥーブル/アルファ・ユニット/エンターブレイン/オーバーワークス/オーパス/カプコン/キャメロット/元気/コナミ/サクセス/シエスタ/スクウェア・エニックス/ソニー・コンピュータエンタテインメント/テクモ/トライエース/トワイライトエクスプレス/ドワンゴ/ナムコ/ネクステック/ハイウェイスター/ハドソン/バンプレソスト/ビバリウム/フライングシャイン/フロム・ソフトウェア/ボトル　キューブ/ポリゴンマジック/ミュージックエアポート/メトロ/モノリスソフト/悠紀エン　タープライズ/ユークス　ほか多数

■コース名

- ゲームプランナー学部(2年制/全日)
  ゲームプランナー専攻/おもちゃプランナー専攻
- ゲームプログラム学部(2年制/全日)
  ネットワークゲームプログラマー専攻
  ITプログラマー専攻/ゲームプログラマー専攻
- ゲームグラフィック学部(2年制/全日)
  ゲームグラフィッカー専攻
  キャラクターデザイナー専攻
  CGクリエイター専攻/アニメーター専攻
- ゲームライター学部(2年制/全日)
  ゲーム雑誌ライター専攻/ゲームシナリオライター専攻
- EX学部(3年制/午前)　※新聞奨学生対応
  EXゲームグラフィッカー専攻
  EXゲームプログラマー専攻



Access
JR山手線
恵比寿駅
埼京線恵比寿駅
地下鉄日比谷線
恵比寿駅
より徒歩5分

INFORMATION

●VDT入試(※)最終募集

平成15年7月1日～7月31日(期限内必着)
※筆記試験ではなく、人間性や熱意を評価するバンタン独自の入試システム。選考は面接のみ。しかも、成績上位者は、初年度の学費や入学金が免除という特典もアリ！

【VDT入試対策説明会】※東京地区は随時開催
7月20日(日)札幌・博多、7月21日(祝)博多、7月26日(土)名古屋、7月27日(日)広島、7月28日(月)大阪

●7月のスクールガイダンス

7月20日(日)札幌・博多、7月21日(月祝)博多、7月26日(土)名古屋、7月27日(日)広島・福島、7月28日(月)大阪

●7月・キャラクターデザイン講座

7月20日(日)尾澤先生から直接学べる！

●8月のサマースクール

8月2日(土)&3日(日)、8月4日(月)&5日(火)、8月6日(水)&7日(木)、8月11日(月)&12日(火)、8月13日(水)&14日(木)、8月15日(金)&16日(土)、8月19日(火)&20日(水)
詳しくは、☎ 0120-51-0505まで

GET DREAM!

夢にGOODなスクールファイル 03

業界とのパイプもバッチリ！デビューするための最短距離のスクールだ

来春新規開校する総合学園ヒューマン・アカデミーまんがカレッジ、アニメーションカレッジ(以下、ヒューマン)は、個性を伸ばせる少人数制のスクール。講師とほぼマンツーマンで技術を習得できるから、初心者でも安心だ。

ヒューマンでは、実践的なカリキュラムとプロ講師に加え、長期のインターンシップ(アシスタントなど)や出版社・プロダクションへの持ち込み制度等により、デビューを最大限に近づけることを可能としている。さらにヒューマンは全国の企業と産学共同体制で教育を行なっているので、業界とのパイプもバッチリ。だから、卒業時にはプロのクリエイターとしての実力が備わるのだ！







INTERVIEW OF TEACHER



ヒューマン・まんがカレッジ福岡校講師
真野稔裕先生

ヒューマンがほかの学校と違うのは、"マンガ家としてデビューするための学校"ということです。基礎が大事なのはもちろんなのですが、基礎しか教えないのであれば、それはアシスタントをするための勉強です。ですから、ある程度の基礎力がついた時点で、マンガの制作に入ります。1年次の終わりには、最低1本のマンガを完成させます。

また、マンガはひとりひとり作風が違うので、少人数制をいかして、個別に指導しています。マンガは自分の個性を売るのが商売ですから、"いろいろなものを見て、自分の個性を再確認して、そこを伸ばす"という授業をしています。エンターテイメント産業というのは、人が楽しまないと意味がないので、そこから"なにを与えられるか"を考えてみましょう。我々講師は、みなさんのデビューを全力でバックアップします。



デビューを全力でバックアップします！

総合学園ヒューマン・アカデミー

まんが・アニメーションカレッジ

SCHOOL DATA

■資料請求&問い合せ先

札幌校　〒060-0004　札幌市中央区北四条西5-1 アスティ45ビル 12F　0120-52-3860

仙台校　〒980-6114　仙台市青葉区中央1-3-1 AER 14F　0120-050-459

東京校　〒169-0075　新宿区高田馬場4-4-2　0120-89-1588

渋谷校　〒150-0043　渋谷区道玄坂2-16-8　0120-297-428

横浜校　〒220-0004　横浜市西区北幸1-1-8 横浜東洋ビル3F　0120-491-458(開校準備室)

名古屋校　〒460-0008名古屋市中区栄3-18-1 ナディアパークビジネスセンタービル 9F　0120-491-758

大阪校　〒542-0081　大阪市中央区南船場4-3-2　0120-06-8601

神戸校　〒650-0021　神戸市中央区三宮町1-9-1 三宮センタープラザ東館 5F　0120-495-338

福岡校　〒810-0001　福岡市中央区天神1-1-1 アクロス福岡 4F　0120-49-1055

共通　URL:http://www.athuman.com/game/
E-mail:ha@athuman.com

■コース名

●まんがカレッジ(2004年4月開校)
まんが専攻

●アニメーションカレッジ(2004年4月開校)
アニメーション専攻

他ゲームカレッジもある

※設置学科は校舎によって異なります。お問い合わせください。

■入学資格

高等学校を卒業した者、または
高等学校卒業に準ずる資格を有する者。

■学費

初年度費用　東京校145万円
※各校にて異なります

■主な就職先

アスク/アドホック/アトリエ彩/アルトロン/インテリジェントシステムズ/カプコン/クライマックス/コナミ/スクウェア/タイトー/電脳/トーセ/ドワンゴ/日本一ソフトウェア/パスカル/メディアエンターテイメント/リクルートパブリッシング/レベルファイブ、漫画家アシスタント　ほか多数。

INFORMATION

●全国の体験入学日程

札幌:7月19日(土)、7月26日(土)、8月1日(金)、8月6日(水)、8月8日(金)、8月19日(火)、8月23日(土)

仙台:7月27日(日)、8月4日(月)、8月9日(土)、8月24日(日)

東京:7月20日(日)、7月27日(日)、8月8日(金)、8月12日(火)

横浜:7月20日(日)、7月26日(土)、7月27日(日)、8月3日(日)

名古屋:7月27日(日)、8月6日(水)、8月10日(日)、8月24日(日)、8月29日(金)

大阪:7月20日(日)、7月27日(日)、8月9日(土)、8月20日(水)、8月30日(土)

神戸:7月20日(日)、7月26日(土)、7月27日(日)、8月9日(土)、8月24日(日)

福岡:7月19日(土)、7月20日(日)、8月2日(土)、8月3日(日)、8月16日(土)、8月17日(日)

申し込みはここから！

1. 各校舎に電話
2. インターネット　http://www.athuman.com/ha/

郵便はがき

料金受取人払

世田谷局承認

263

差出有効期間
平成16年7月
18日まで
郵便切手は
いりません

154-8736

263

世田谷区若林1-18-10
みかみビル4F

株式会社エンタープレイン
広告部
「School File for Summer」
「PALETTA」資料請求係 行

資料請求カード (2004年7月18日まで有効)

PALETTA vol.8

送付先ご住所など、全項目にご記入下さい。

フリガナ		生年月日19　年　月　日
氏名		性別　男・女
ご自宅住所	〒	TEL　−　−
学校名 ※学生の方		
学科・学年		

資料請求を希望される学校の欄に、☑印を付けて下さい。

- □ アミューズメントメディア総合学院
- □ バンタン電脳情報学院
- □ 総合学園 ヒューマン・アカデミー

資料請求ハガキは、その他の目的には使用いたしません。

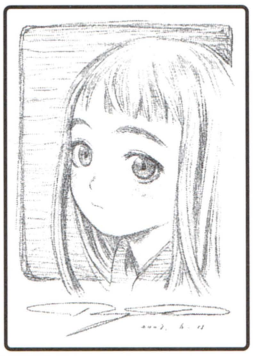
PRESENT for YOU

PALETTA 読者プレゼント

登場クリエイターの方々の直筆イラストに加えて、表紙テレカ、折り目なしポスターなどなど、
読者のみなさまに感謝をこめて、プレゼント！　どんどん応募してくださいね。



1 根須魂介
直筆イラスト／1名



2 村田蓮爾
直筆イラスト／1名



3 塩崎雄二
直筆イラスト／1名



4 PS2ソフト
「True Love Story Summer Days, and yet...」／3名



5 PS2ソフト
「プライベートナース―まりあ―」／3名
■提供：データム・ポリスター



6 「宇宙のステルヴィア」
ポスター／10名
■提供：キングレコード



7 「LAST EXILE」
ポスター／5名
■提供：ビクターエンタテインメント



8 「ワンダバスタイル」
ポスター／3名
■提供：メディアファクトリー



9 PALETTA vol.8表紙
折り目なしポスター／10名

NOW PRINTING

10 PALETTA vol.8
表紙テレカ／100名

2003 春号プレゼント当選者

1　園田健一直筆イラスト
福岡県　S16

2　菊地洋子×藤田まり子
直筆イラスト
滋賀県　リリカルフラワー

3　片倉真二直筆イラスト
広島県　郷浩明

4　「魔法遣いに大切なこと」
ドラマCD
茨城県　take
大阪府　あきろと81
千葉県　緋文

5　此花3～偽りの影の向こうに～
ポスター
岐阜県　三宅華奈
佐賀県　樋口裕也
徳島県　岩野数之
兵庫県　大西拓也
宮城県　邏羅

6　「.hack//黄昏の腕輪伝説」
"プチグソ"特製ストラップ
愛知県　松田工
香川県　hideve
神奈川県　JUNJUN
岐阜県　S.Y
京都府　龍を食らう蛇
東京都　ピースケ
東京都　黒川洋祐
奈良県　前田実咲
兵庫県　蒲生くん
福島県　トミカのミニカー

7　PALETTA vol.7
表紙折り目なしポスター
大阪府　中嶋将人
神奈川県　遠藤哲矢
埼玉県　大沼小沼
埼玉県　まさみん
千葉県　水島勉
東京都　長峯一司
栃木県　マスターM
長崎県　抹茶かすてら
長野県　塩崎功二
広島県　立花幹二

8　PALETTA vol.7 表紙テレカ
愛知県　磯部栄
愛知県　A
愛知県　カズー
愛知県　菊池浩二
愛知県　キタジマリエ
愛知県　草刈降雨
愛知県　枢機卿
愛知県　ムタゴロウ
愛知県　ユミタシンジ
愛知県　レイヤード
石川県　ガイン
石川県　関東管領
石川県　ホロ
茨城県　A.KATO
茨城県　FLAT4!
愛媛県　武知邦昭
大阪府　亜林小星
大阪府　ツイン・テール
大阪府　京一
大阪府　キワチャン
大阪府　仙木
大阪府　にゃも
大阪府　BBS
大阪府　北斗毅
大阪府　山内総
大阪府　ゆ～ちゃん
岡山県　塩見晃昌
岡山県　B・D
香川県　西峯康人
神奈川県　小黒裕史
神奈川県　金子淳
神奈川県　佐藤正則
神奈川県　ジグザグ
神奈川県　jun.
神奈川県　すたっぷ
神奈川県　テト・ら
神奈川県　MaSa
神奈川県　MOVIE
神奈川県　森淑之
神奈川県　リン
岐阜県　コニマン
京都府　アルテミスの遠矢
京都府　麺喰い小僧
群馬県　たちはや
埼玉県　くにたろう
埼玉県　田口修治
埼玉県　ゆうが
静岡県　赤いベルト
静岡県　岡本晋
静岡県　亀山昌希
静岡県　ぶちのたま
千葉県　江尻国雄
千葉県　L.H.E.
千葉県　岡本浩
千葉県　たっきー
千葉県　のべかずき
千葉県　樋山誠
千葉県　藤枝義尚
千葉県　ベーカー・ガイ
千葉県　みきティー
千葉県　萌太郎
千葉県　やまひで
千葉県　ゆち
東京都　池田晋治
東京都　内田政信
東京都　大島剛
東京都　尾崎卓司
東京都　鴻野昌美
東京都　小林幸雄
東京都　茶菓
東京都　酒巻敏夫
東京都　園田浩二
東京都　めんたいこスパ
東京都　吉田泰規
徳島県　田村卓人
徳島県　山本大海
栃木県　マッチ
鳥取県　子龍
富山県　永野諭
富山県　ひょん
富山県　山口比呂
長崎県　紅蓮かいな
長野県　市川英治
長野県　吉沢治久
新潟県　松永出
新潟県　若月浩樹
兵庫県　栗原晃一
兵庫県　5AF
兵庫県　藤原新太郎
広島県　太田伸哉
広島県　高橋健司
福岡県　コエンザイム
福岡県　ナニワトモアレ
福岡県　山下清秀
北海道　川角黒兎
北海道　こたつミカン
三重県　ワイバーン
宮城県　稲井佐希子
山梨県　清水裕
和歌山県　中谷晃一郎

（敬称略）

HOW TO APPLY
応募方法

添付されているアンケートハガキに、
必要項目（お名前、ご住所など）と
希望プレゼントの番号、アンケートの回答を
記入してお送りください。
抽選のうえ、当選者をPALETTA vol.9
（2003年10月18日発売予定）にて
発表いたします。
フリースペースには編集部へのメッセージ、
記事の感想、近況報告など、
なんでも好きなことを書いてください
（読者ページ「FROM READERS」に
掲載させていただくことがあります）。

締切
2003.9.1
（消印有効）

BACKSTAGE TOUR ■

「理想」と「現実」

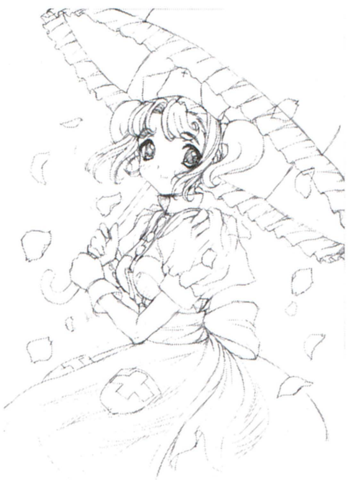
●「プライベートナース －まりあ－」

キャラクター設定資料集

「癒し」というテーマを体現するまりあ。
現実を感じさせるふつうの女の子、彩乃。
そして、PS2版でヒロインに加わった美緒。
個性の違う3人のキャラクターの魅力に
根須氏のコメントと設定画で迫る。





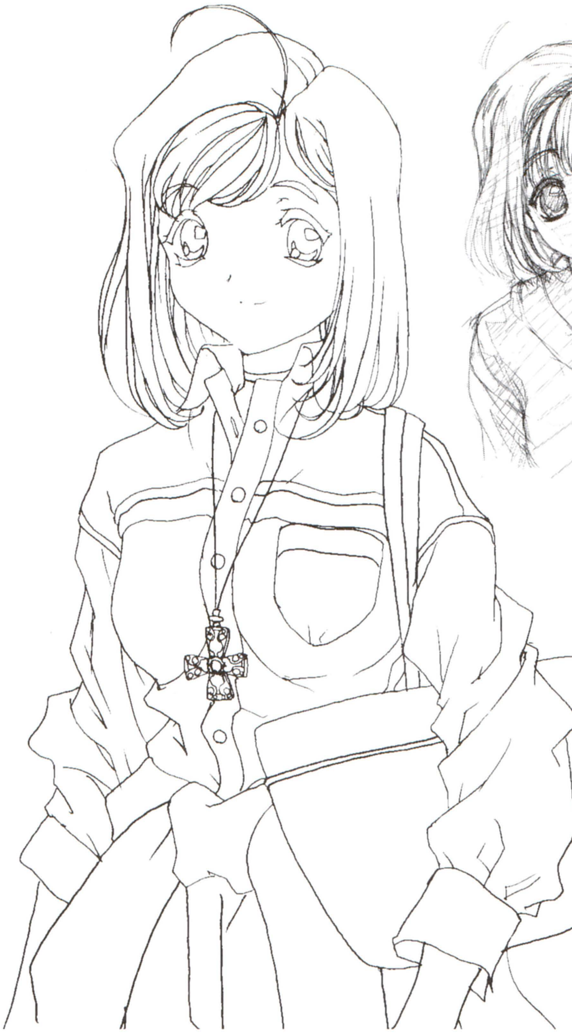






●まりあ

メ○ソレータムの女の子､いるじゃないですか。あんな感じのノスタルジックなナース服を着せたかったんです。それと、すごくやさしい子なので、「丸み」をもたせたら雰囲気が出るかなとも思いました。丸い傘を持たせたのも、その狙いがあってのことです。あとはこのゲームのテーマ、癒しの象徴の色、緑を前面に出したくて、服を緑にしました。



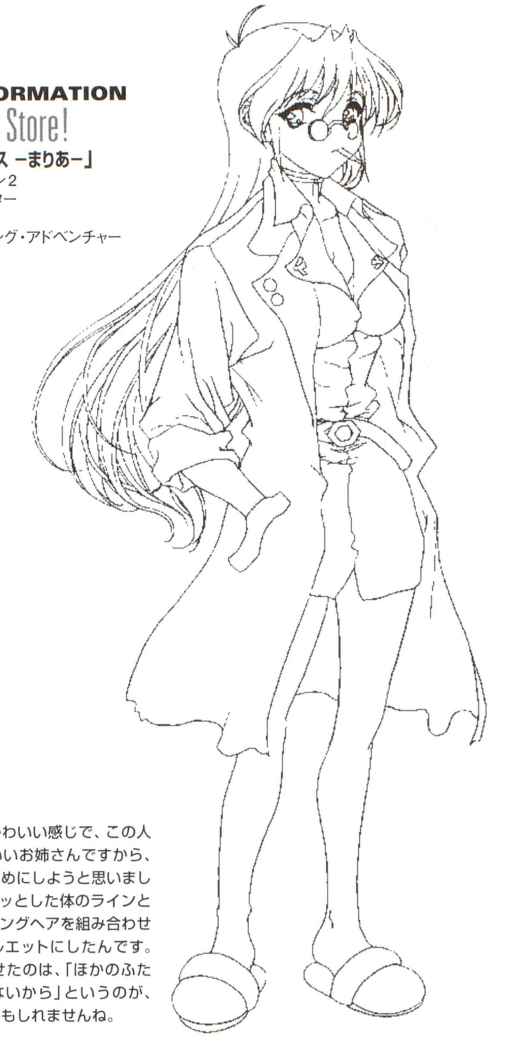


GAME INFORMATION

2003.Aug. In Store!

「プライベートナース ーまりあー」

- ●プレイステーション2
- ●データム・ポリスター
- ●6,800円
- ●ハートフル・ヒーリング・アドベンチャー
- ●1人プレイ

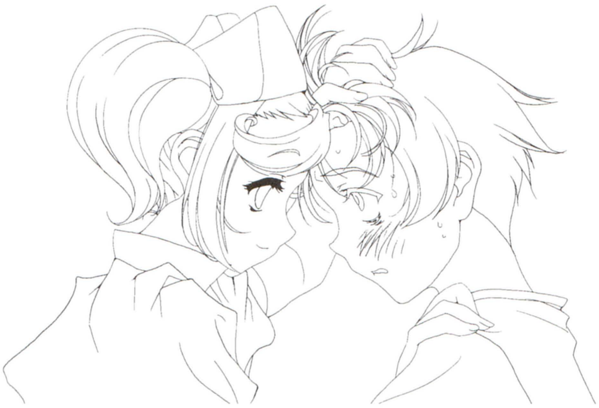


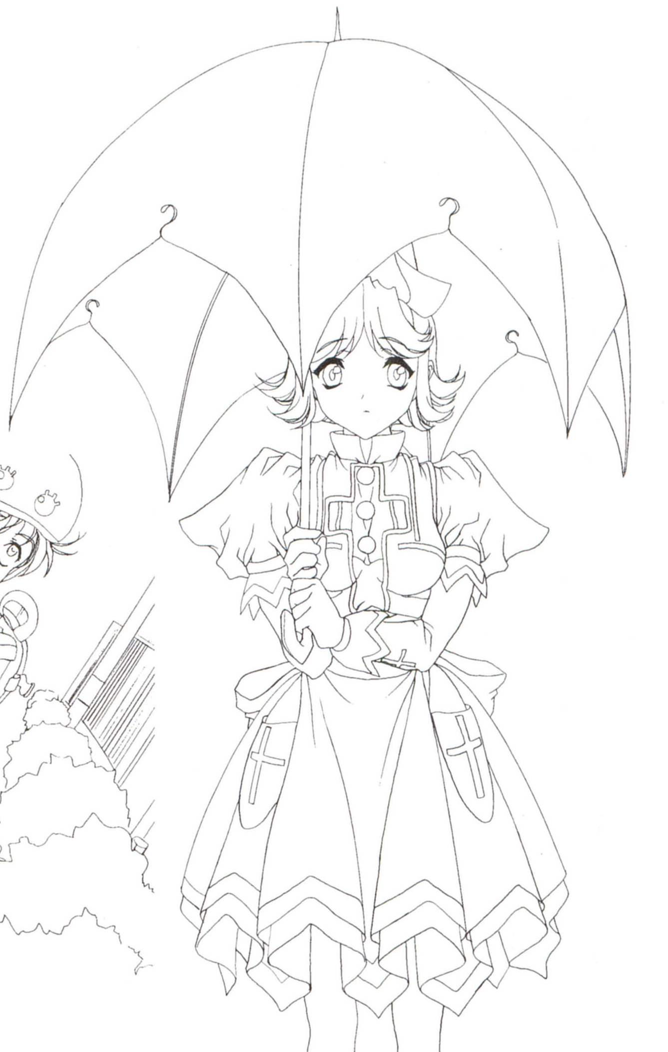
●宮森彩乃

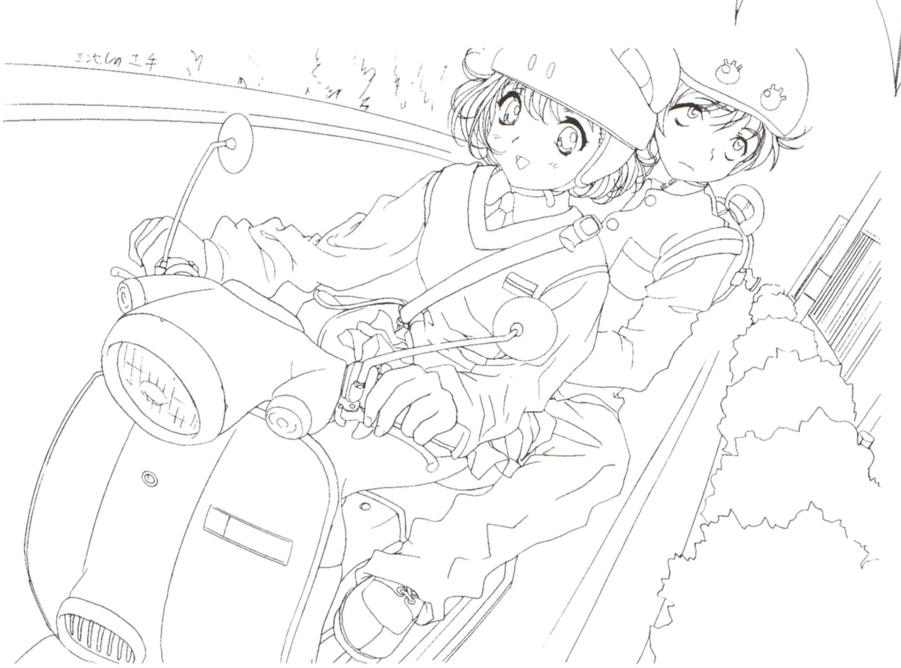
実は、こういうふつうの女子高生を描いたことがなかったんです。正直に言えば、自分が描いてみたかったから作ったキャラクターですね。まりあの服は理想や夢をイメージしてデザインしているんですが、この子はほんとに「現実」のかたまりみたいな感じです。制服もそうですし、髪形なんかも含めて、奇をてらわないふつうの子になるよう考えました。

●沙生美緒

ほかのふたりがかわいい感じで、この人は唯一のカッコいいお姉さんですから、外見も性格もキツめにしようと思いました。なので、スラッとした体のラインとシュッとなびくロングヘアを組み合わせて、鋭角的なシルエットにしたんです。メガネをかけさせたのは、「ほかのふたりが、かけていないから」というのが、ほんとうの理由かもしれませんね。



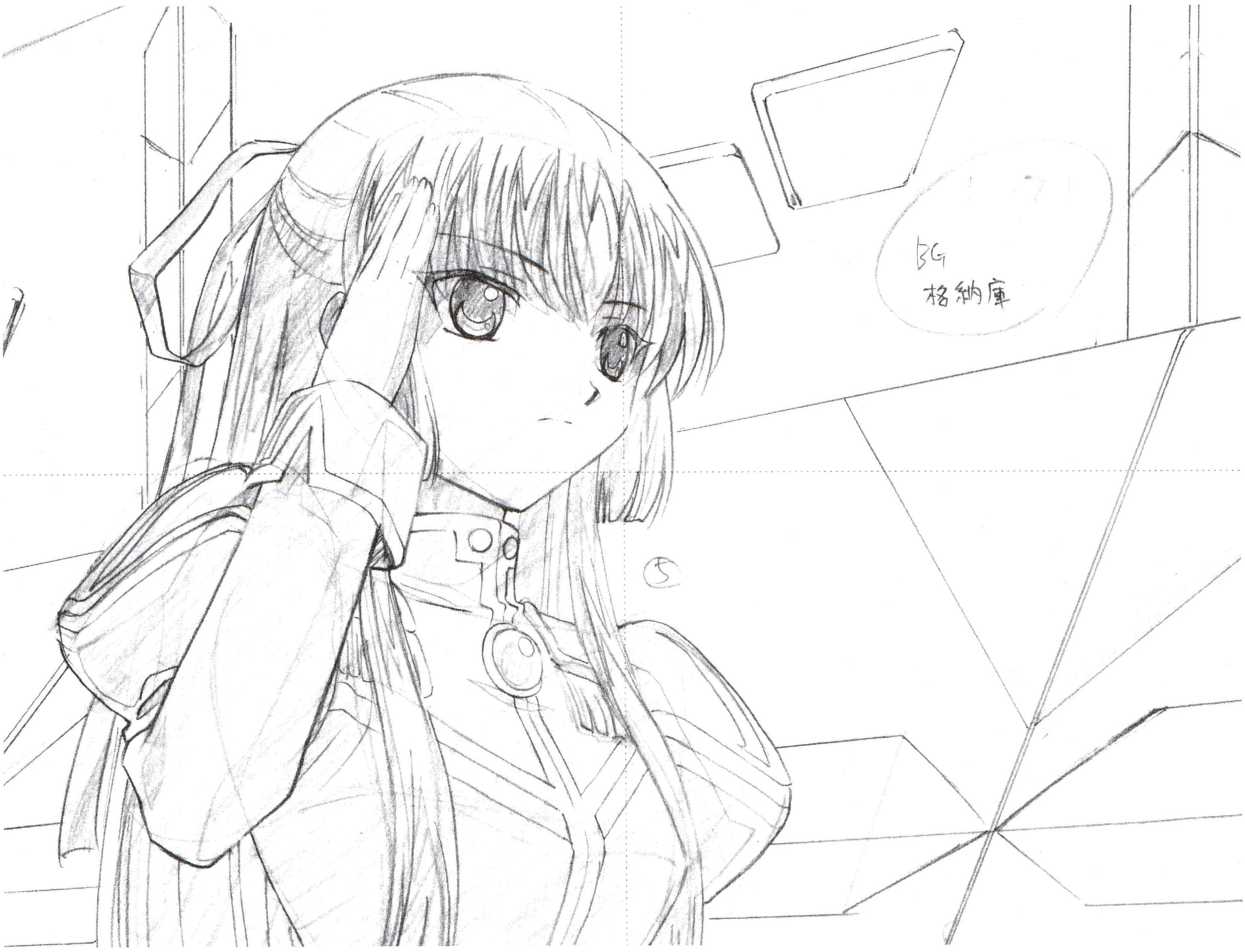




●「ギャラクシーエンジェル Moonlit Lovers」

SENSITIVE FACE

藤田まり子●原画集





新キャラ、
烏丸ちとせ。
背筋の伸びた
和風美人だ。

はじめて見る表情がある

『ギャラクシーエンジェル Moonlit Lovers』は、オープニングおよびイベントアニメーションをマッドハウスが担当。アニメ版のキャラクターデザインを担当した藤田まり子氏が作画監督を務めている。

アニメ版ではもっぱらコメディチックに活躍していたエンジェル隊の面々が、どうしたことか、なんだかメロウな表情を見せてくれるぞ。美少女アニメーター藤田氏の描く、センシティブなエンジェル隊を要チェックだ！

GAME INFORMATION

2003.8.22 In Store!

「ギャラクシーエンジェル Moonlit Lovers」

●Windows専用
●通常版7,800円
（プレミアムパック　予価9, 800円、
スペシャルパック　予価13,800円）
●恋愛アドベンチャー・3Dリアルタイムシミュレーション
●1人プレイ

タクトと蘭花の
気になるシーン。

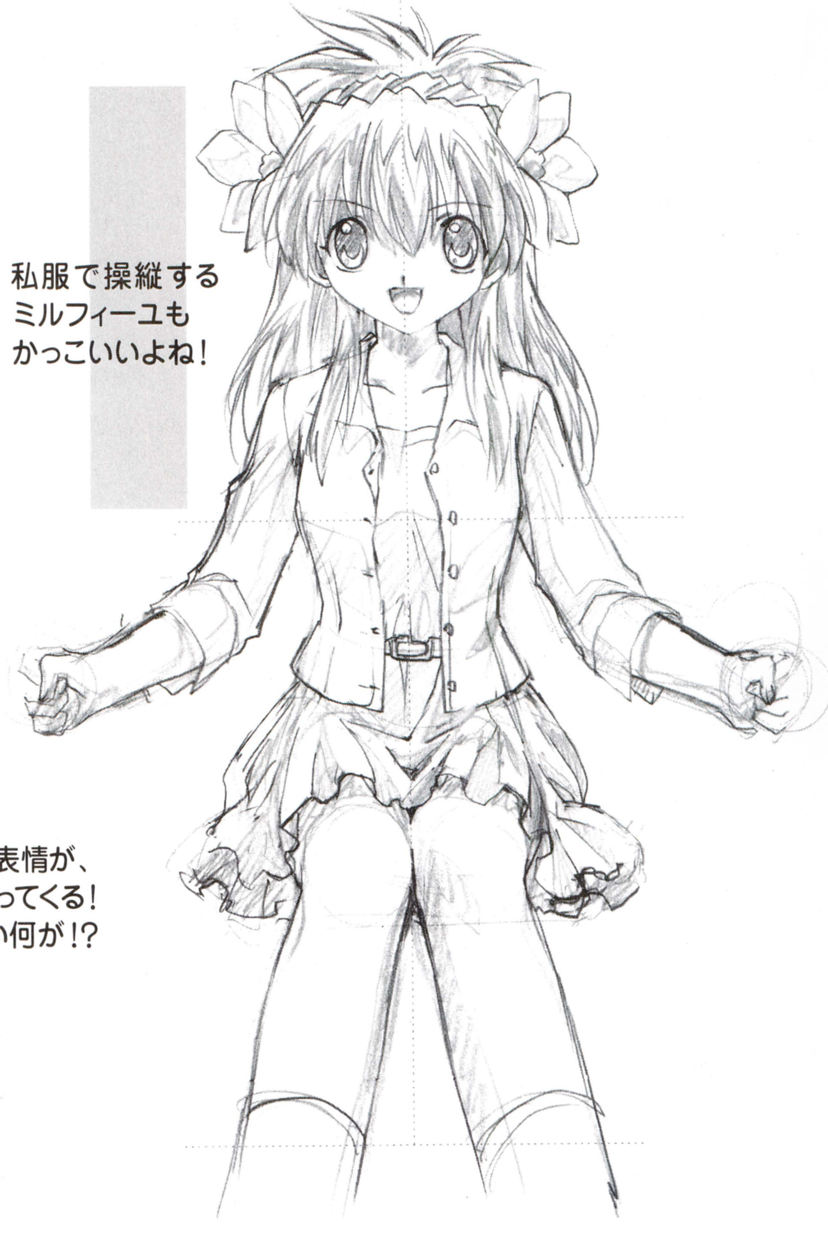


あいかわらず
元気な
ミルフィーユ
だけど。





私服で操縦する
ミルフィーユも
かっこいいよね！



蘭花の表情が、
胸に迫ってくる！
いったい何が！?



Create the Craracter!

●「LAST EXILE　ラストエグザイル」

キャラクター原案●村田蓮爾インタビュー

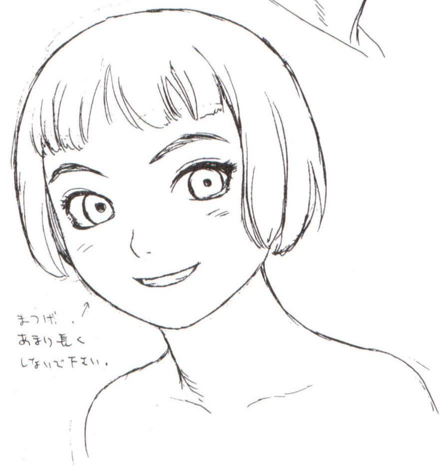
『ラストエグザイル』の魅力は、そのキャラクターの造形にある。
機能的かつ多彩な服装のバリエーション、現実にありそうな現実感。
ブルーグレイの空の色を受け止めて、その空間に自然に佇む姿。
デザインコンセプトまで、村田氏のキャラ造形の過程に迫る！



●クラウス・ヴァルカ

「悩むことはなかったです。ちょっとぼうっとした、低血圧な子というオーダーがあったので、眠たい感じの目にして。作品としてある部分は成長物語なので、最後にはきりっとした顔になるということで、最終的にこういう表情になる予定というのは描きました」





●ラヴィ・ヘッド

「ラヴィの初期デザインはもっとがさつな感じでした。わりと貧乏な子たちで、田舎住まい。だから美容院で整えたような、カットがきれいな髪形はしていないだろうと、すごく簡単な髪形を考えたのですが、結局、今のショートボブになりました。実は別案で描いたタチアナが、今のラヴィみたいな髪形だったんです。タチアナのような都会に住む貴族は、流行にも敏感で、じょうずな美容師にカットさせるでしょう。立場の違いを髪形で差別化したかったんですが、タチアナ用に描いた髪形をラヴィにという千明（孝一）監督の要望で、スライドさせました」

作品における色の原則

――『ラストエグザイル』は使用されている色に意味があるという印象を受けましたが。

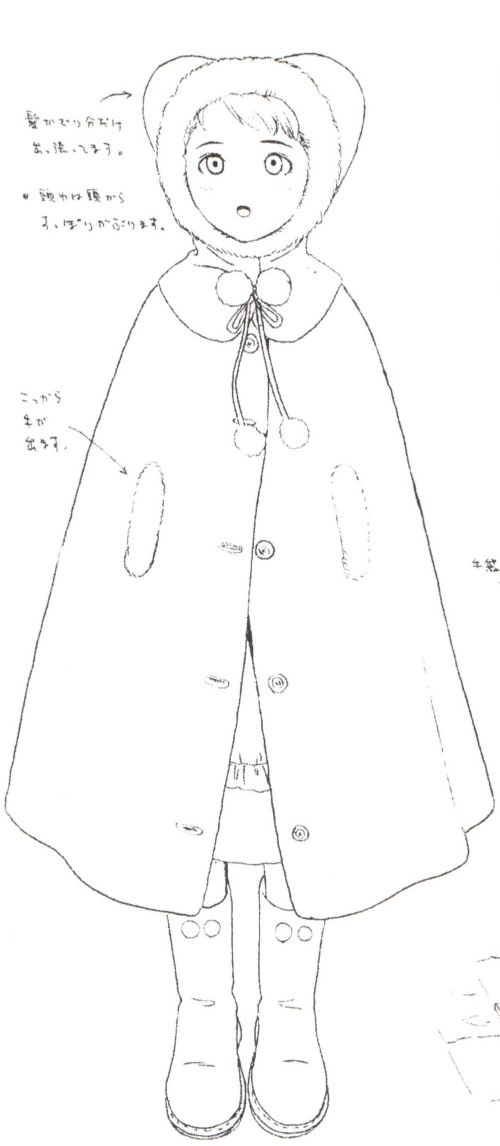
村田：そうですね。大まかな色分けとして、ギルド人は白でポイントに金と黒を使っています。アナトレー人は青色、白。シルヴァーナの人たちは黒やシルバーのモノトーン系。デュシスは赤色っぽくなるはずです。

――キャラの瞳の色も多彩ですね。

村田：縛りはあるんですよ。ギルド人の目の色は全員同じ青なんです。彼らはほかとは違う人種なので、違いがわかる色にしたかったんですね。でもそうすると、ギルド人以外のキャラに、似たような色も含めて青色の目が使えない。それがすごくきつくって。いちどはギルド人の目を黄色にしたんですけど、やっぱり青色のほうがいいって戻ってしまいました。だからギルド人の目の青色は、ほかのキャラには使っていません。クラウスも青ですけど、灰色に近い青でしょう。ほんとうに目の色には苦労してるんですよ。新キャラが出てくるたびに「目の色どうしよう、どうしよう。もういいや、茶色で」とか（笑）。あと、あの世界には黒人や黄色人種はいないらしいんですね。だから、顔や姿形に東洋人や黒人を思わせるような特徴をつけたりできないし、あからさまに違った肌の色にもできないのがまた大きな縛りですね。もっといろんなデザインを作りたくても、白人のバリエーションから考えるしかなくて。

――全体的にダルトーンなのは、意図されたことですか？

村田：基本的に色彩を少し抑えたかったんです。アナトレーの服だけは、きれいな色を使って彩度を高めにしていますが。ほかのキャラと世界は、少し煙ったくしたかったんです。たとえば空も抜けるような青ではなく、ブルーグレーでしょう。この空の色合いを決めたときに、その下で暮らす人間も当然ちょっと沈むだろう。その状態をうまく描いて、実感を出したいと思ったんです。戦艦や飛行機がわけのわからない力で飛んでる架空の世界を、鮮やかな色彩でピカピカにしちゃったら、絵空事な浮わついた感じが出すぎちゃう。そうではなく、ノスタルジックな煙った背景に、キャラやメカがにじむように存在しているという感じにしたかった。アニメ的なパキパキッとした彩度の高い世界の中で、キャラが動いてる、しゃべってるという感





●アル(アルヴィス)・ハミルトン
「アルの髪形は、大きめの何かが耳のようについてるのがわりと好きなので。ああいう形にすれば、単純でアニメで描きやすいかなと思いきや、実はすごく描きにくいらしく、失敗(笑)。ちっちゃな女の子なので、あまり体のラインを出さないドロンとしたAラインの服を考えて、アニメ用に線を減らしていったら、ああいう感じになりました。わりと高貴な出の子らしいんで、ラヴィやクラウスのような簡単に作れそうな服ではなく、きっちりデザインしたパーツをつけておきたかったんです」



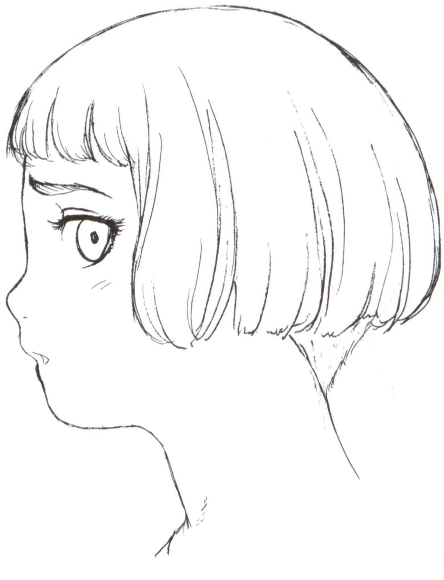
じにはしたくなかったんです。

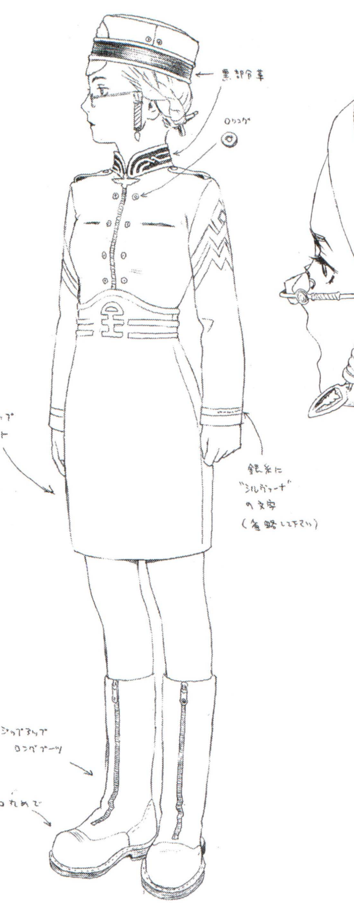
ほんとうに着られる服を

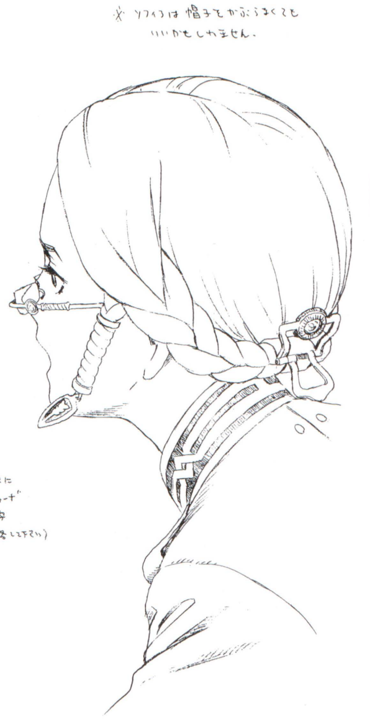
——服もバリエーションが多いですね。
村田：衣装については、縫製のラインを含めて作りやすい服を考えました。アニメ作品で、よくわからない縫製の服がありますよね。ああいうのはどうも自分的にイメージできなくて。こういう縫製にしたら、こういうラインができて、こうカッティングしたら、この服が作れますよというふうにしたかったんです。素材感や存在感をあの架空の世界の中で出したいなあというのがあって。だから衣装はがんばりました。まあ、実際アニメの絵として塗られると、なかなかそういうのを表現するのはむずかしいなあと思いましたけど。みんながよくやっているように、シルエットとかで押さえたほうが早かったかもしれません。でも、こればっかりはやってみないとわかりませんから。
——服装について何か参考にされたものは？
村田：シルヴァーナはドイツ軍のイメージです。戦艦自体もですが、無骨な感じにしたかった。だから黒とシルバーしか使っていません。まあどのキャラの服装も無彩色に近いのですが、アナトレー人だけは色遣いを鮮やかにしています。アナトレー人が大時代的な余分な飾りのついた服を着ているのに比べて、シルヴァーナの人たちは合理的。服のイメージも第一次大戦から第二次大戦の間で、工業製品としての服ができてきたころ。一枚一枚手縫いで作られていたものが、紡績工場ができて、大量に生産されるようになった。そんな、多くの人が着られる簡単かつ合理的なマスプロダクトの服として作りました。
——スタンドカラーをよく使われていますね。
村田：スタンドカラーはあの世界で共通の要素です。軍隊の詰め襟とか。ギルド人たちは微妙にスタンドカラーもしくはマオカラーで。そのへんで少し民族っぽさが出るかなとか思いながら。襟に入るラインはそれぞれ変えています。

ラヴィの刈り上げ

——デザインに苦労されたのは？
村田：最近ではデルフィーネかな。服装から決まらないっていうか。タチアナの顔は、中性的な感じのデザインに決めるまで悩みました。
——デザインしやすかったキャラクターは？
村田：ラヴィがあの髪形になってからは、早かったですね。いつも描いているお得意の髪形なので(笑)。昔の同人誌とかでも描いてる、僕の持ちキャラがいるんですけど、そいつがあの髪形してるんですね。だからわりと押さえやすかったです。ただ、あとでしまったなと思ったのが、アニメでうしろが刈り上げになってるじゃないですか。ほんとは刈り上げじゃないんですよ。でも、今さらどうにもです(笑)。



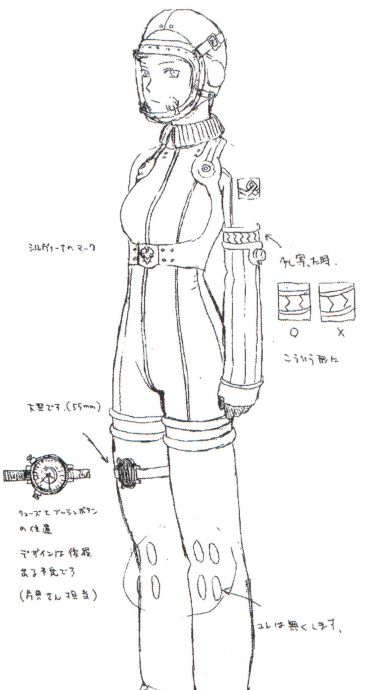


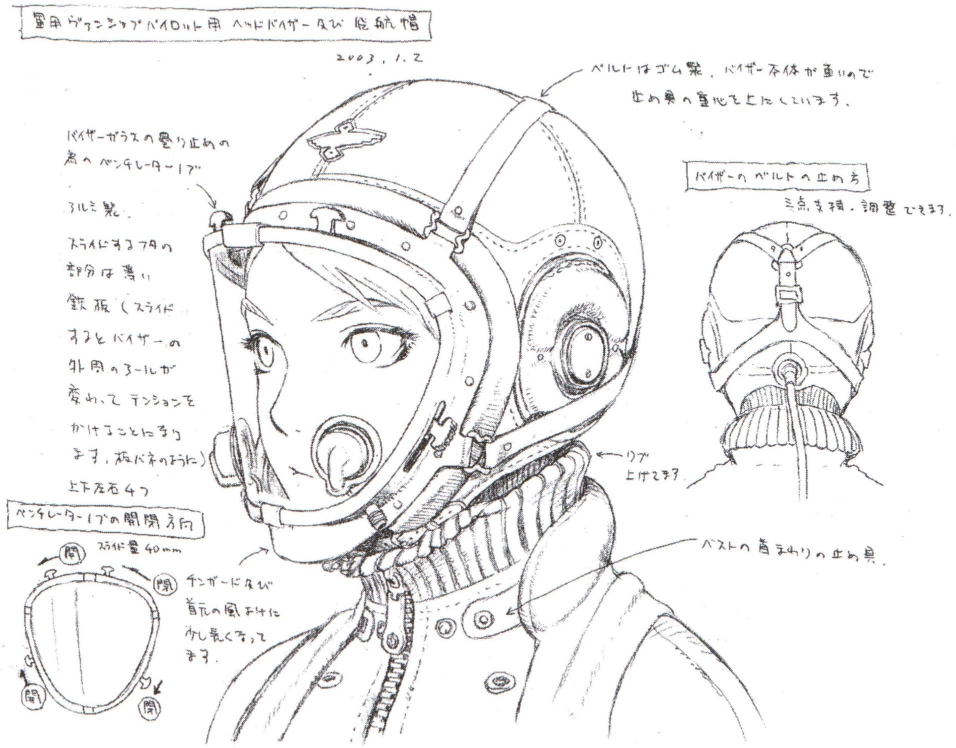


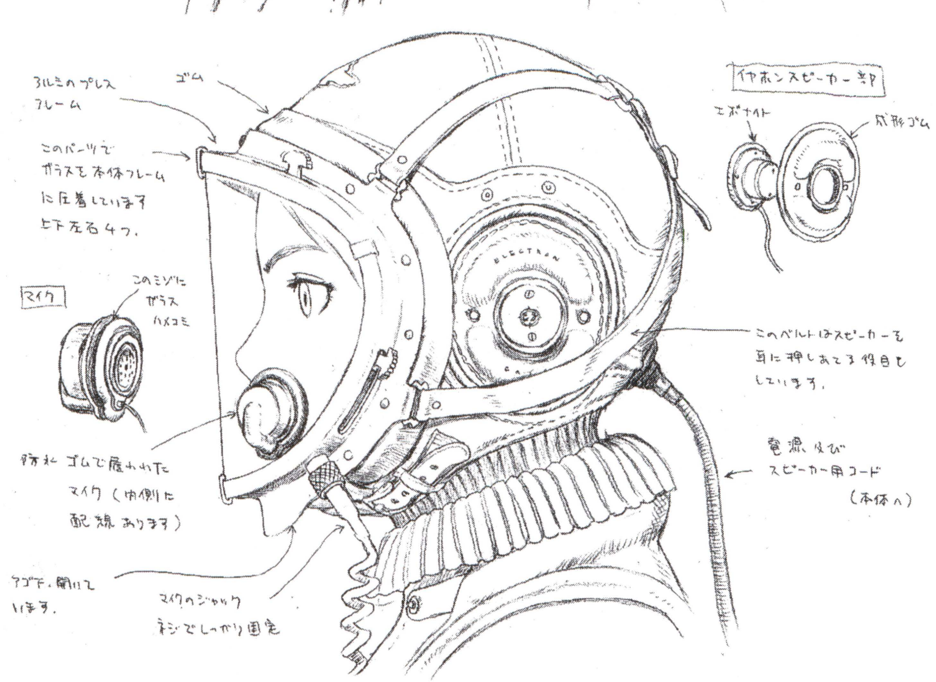


●ソフィア・フォレスター

「オーダーではロングの髪でした。艦内で長い髪をばさばさせるのは軍人としてどうかと思い、まとめる方向で考えたんですけど。髪の上げ方でわりと悩みました。ある程度は高貴な感じを出したい。それには、まず髪をただひっつめているのではなく、デザインされた髪形に。それに眼鏡や装身具で洗練された感じを出す。服は制服で決まってるので、顔や頭にディテールをちょっと加えていきました。デザインしておいて何ですけど、なんかあれ非常に描きにくいんです（笑）。『村田さん、これって横から見たらどうなってるんですか？』『わかんねえ、俺も』って（笑）」







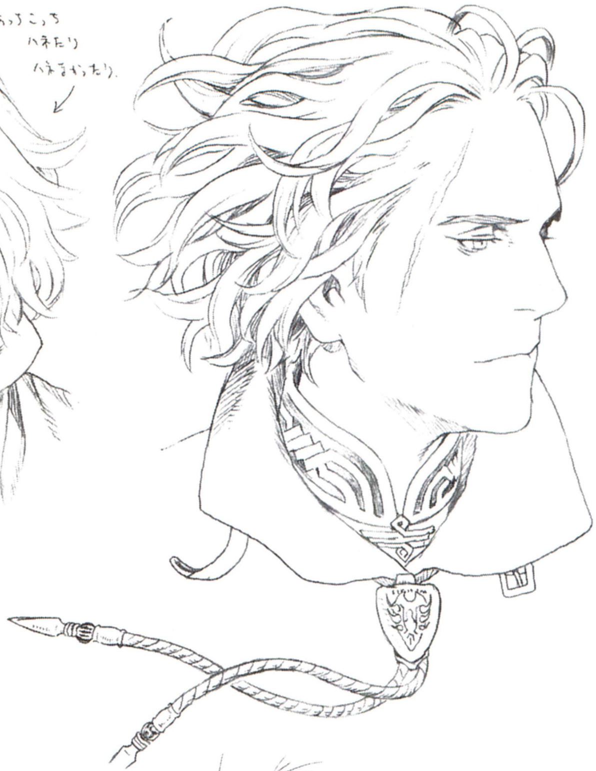
●タチアナ・ヴィスラ

「最初、髪形はショートボブを考えていました。けれど、飛行帽を脱いだら、ばさっと落ちるような長い髪がほしいと言われて。いろいろやってみましたがうまくいかなくて。逆にベリーショートな髪形にしたのには、時間切れ感がいなめません。でも、あれでよかったんじゃないかな。クラウスやラヴィが着ている飛行服はオールドファッションというか、昔からあるものです。タチアナたちについては、今までにないものにしようと思いました。シルヴァーナは、ギルド以外ではあの世界で最先端というか、実験部隊のイメージがあります。だから服も特注品っぽさを出したかったんですね。空を飛ぶので、寒さから身を守らなければいけない。電熱で暖めることにして、服に電熱線を通す。そうするとゆとりのある服よりは、ぴったりした服のほうがいいだろうという過程で、ああいうデザインにしました」

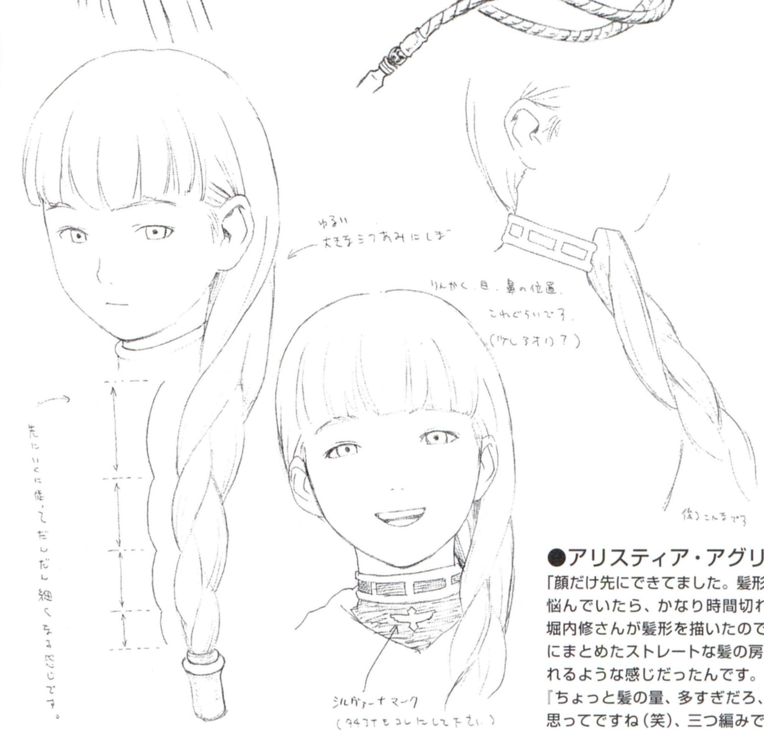
●アレックス・ロウ

「わりと悩んだかな。服装にえらく時間がかかりました。顔は簡単にすらすらっと描けたのですが。最初の企画では、アレックスが主人公だったんです。彼のピカレスク復讐劇というか、組織に対して復讐していくという話でした。結局それはなくなりましたが、アレックスの原型は早々からあったわけです。寡黙で暗い人でイメージしていましたので、設定が変わったときに、はたして服装はどうしたらいいか考えました。そのときはまだシルヴァーナ自体のデザインコンセプトができてなかったんで、アレックスを考えながらシルヴァーナを設定していったところがあります。ミリタリーっぽいテイストを入れたりとか」



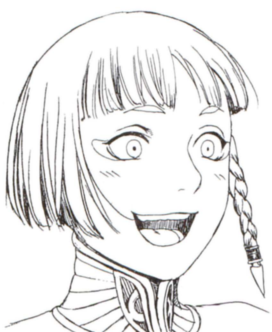


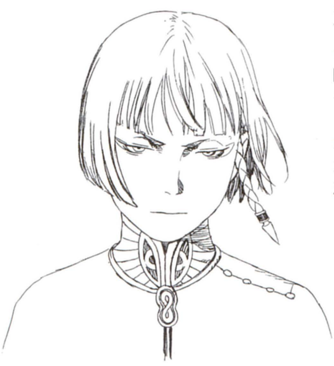




●アリスティア・アグリュー

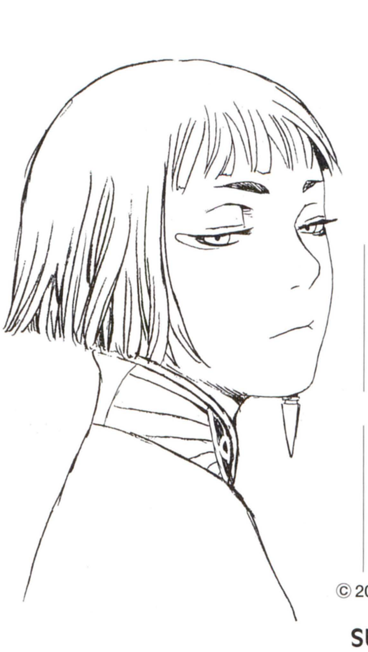
「顔だけ先にできてました。髪形が決まらず悩んでいたら、かなり時間切れになって。堀内修さんが髪形を描いたのですが、2本にまとめたストレートな髪の房が両肩に流れるような感じだったんです。それを見て『ちょっと髪の量、多すぎだろ、この人』と思ってですね（笑）、三つ編みで1本にしました。シルヴァーナという軍的な組織の中で、しかもパイロットとして長い髪でいいのかという迷いもあって。まあ、後席だからいいのかな。前席のタチアナの髪が長くてバタバタしたら、アリスティアはちょっとたまらない（笑）。少年ぽい感じのタチアナとの対比で考えると、アリスティアはあれくらいでよかったかもしれません」





●ディーオ・エラクレア

「まだストーリーが決まってない段階で、ルシオラとセットで頼まれたので、対比でパパッと作りました。わりとスカした系というか、高飛車王子さまみたいな感じでデザインしたんですけど。あとになってシナリオを読んだら、ただのおバカさんだったんですね（笑）。設定画を見直して、『こんな顔はしないだろ、この人は』とか思って。監督に、ルシオラはクールに、ディーオはおバカさんに、顔を修正して再提出したのですが、監督はいちばん初めに出したデザインが気に入ってたみたいで。実際に動いてみたら、あれでよかったかもしれないですね。別の髪形も描きましたが、みんな、なんか気にくわないみたいで。結局おかっぱに戻りました。ただ､おかっぱだけではちょっと辛いから、三つ編みをつけてみました」

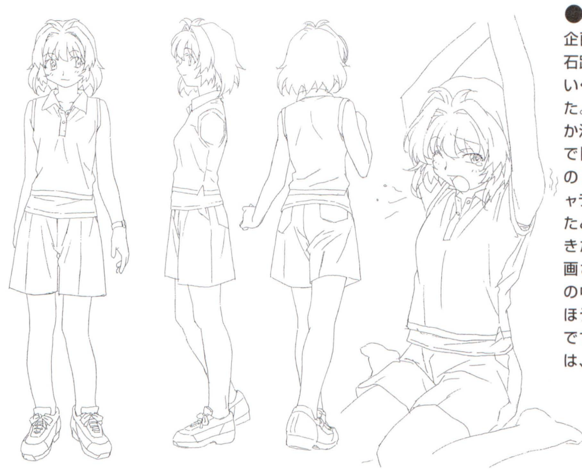


胸キュンの想い
●「おねがい☆ツインズ」

『おねてぃ』から1年半。ついに放映が開始された『おねがい☆ツインズ』。新たに描き起こされたキャラクターやリニューアルされたキャラクターを、監督の井出安軌氏、キャラクター原案の羽音たらく氏のコメントともに紹介する。

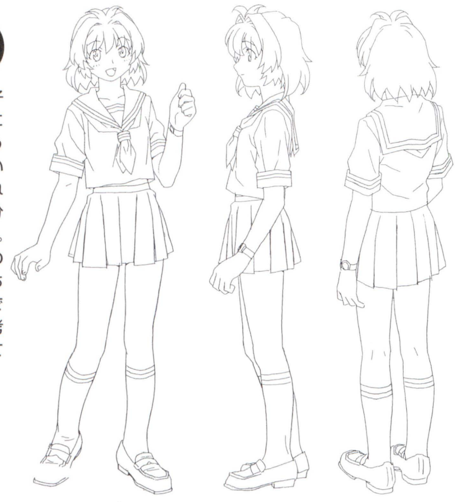
 ※掲載している線画は、羽音氏のキャラクター原案を元にした、合田浩章氏によるキャラクターデザイン線画です。

キャラクターコメント ●井出安軌 & 羽音たらく

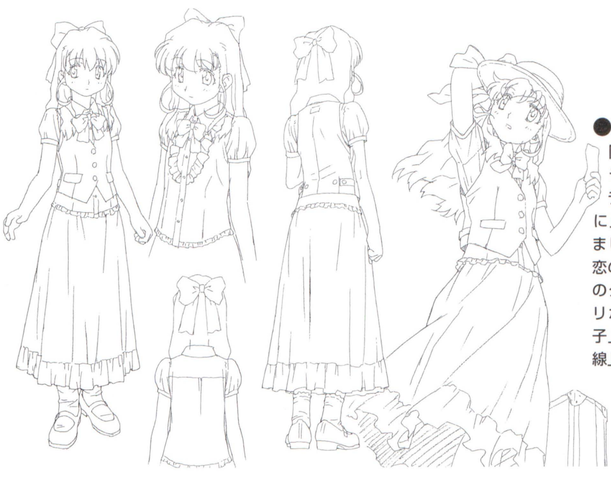


羽音
●宮藤深衣奈
企画当初は『おねてぃ』の小石路線のふつうの女の子を、いくつかデザインしていました。が、インパクトが弱いのか決定稿にならず、自分の中で「アイドル、ヒロインっぽいの！」と割り切って描いたキャラです。デザインが上がったときは「あ、かわいいのできた」と思ったのですが、作画さんたちが描いたアニメの中で動いている深衣奈のほうが、ず～～～っと可愛いです。デザインした側としては、ちょっと悔しいかも……。

井出
●宮藤深衣奈
明るくて活発なタイプの子ですね。ヒロインがふたりになると、どうしてもそういう形で2分化せざるを得ないんですよ。だからこそ、それ以外の部分でおかしな区分けはしないようにしました。樺恋もですが、孤児というのがキャラクターとしていちばんたいせつなポイントですから、その基本設定から考えて不自然な性格にはしていないつもりです。

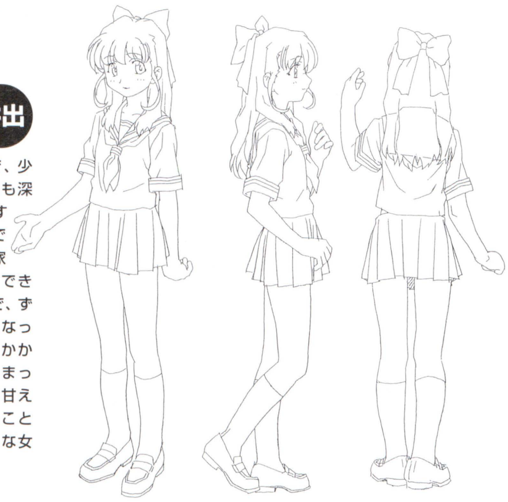


DVD INFORMATION
Now On Air!
「おねがい☆ツインズ」
●毎週火曜日18：30～　WOWOWにて
ノンスクランブル（無料）枠にて放映中



羽音
●小野寺樺恋
「こんな妹がほしい」という思いから生まれたキャラです。深衣奈と対照的に見えるようにデザインしました。羽音的に好きな樺恋のポイントとしては「長めのクセっ毛」「ちっちゃくてリボンの似合う奥手の女の子」、そして「仰角45度の視線」が必殺技だったりします。

井出
●小野寺樺恋
おとなしめの内気系で、少し人見知りかな。これも深衣奈と共通していますが、自分のことは自分でできるタイプですね。家事も料理も、そこそこできます。ふたりとも孤児で、ずっと他人の家に世話になってきたので、人に寄りかからない性格になってしまってるんですよ。素直に甘えなかったり、言いたいこともがまんしちゃうような女の子ですね。



羽音たらく
分かち合える人がいる喜び

井出監督の作品作りの方針でもあるのですが、イヤな気分にさせるキャラを作らないように努力したつもりです。個人的にはキモキャラがけっこう好きなので、Please!メンバーとしてキャラ原案を描くときは、そうならないように気をつけてます。

前作に引き続き出演するということでリニューアルしたキャラもいますが、キャラを作るうえでは前作はあまり意識していません。『おね2』は映像表現にコミカルな手法を使うということなので、今回のキャラたちは映像上合っていると思うのですが……。

うれしいとき、悲しいとき、いっしょに分かち合える人がいるということは、とてもすてきなことだと思います。それが異性だったりしたら（この際、妹、姉などということはおいといて）……。「胸キュン」な想いが詰まった青春ドラマ『おねがい☆ツインズ』。胸がキュンとする人がいる人も、いない人も、人道的に悩んじゃっている人も、少しの間だけPlease!の胸キュンにつき合ってください（ひょっとしたら活路が開けるかも）。

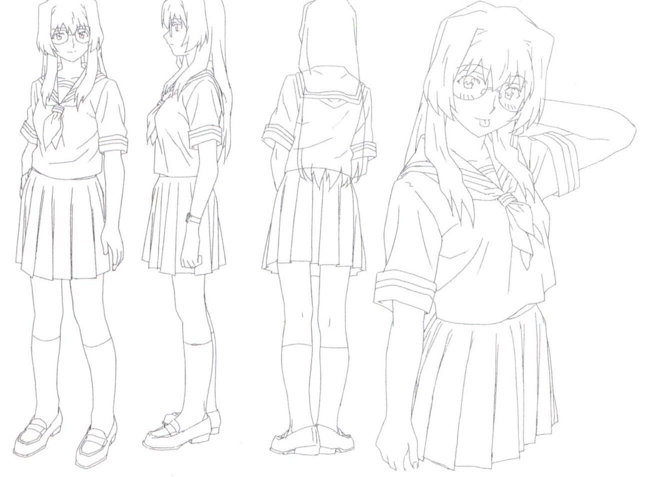
羽音
●神城麻郁
美少年にありがちな中性的なところは出さないようにして、さっぱりとした男の子キャラにしたつもりです。あんがい、今時にしては古風なキャラかも。

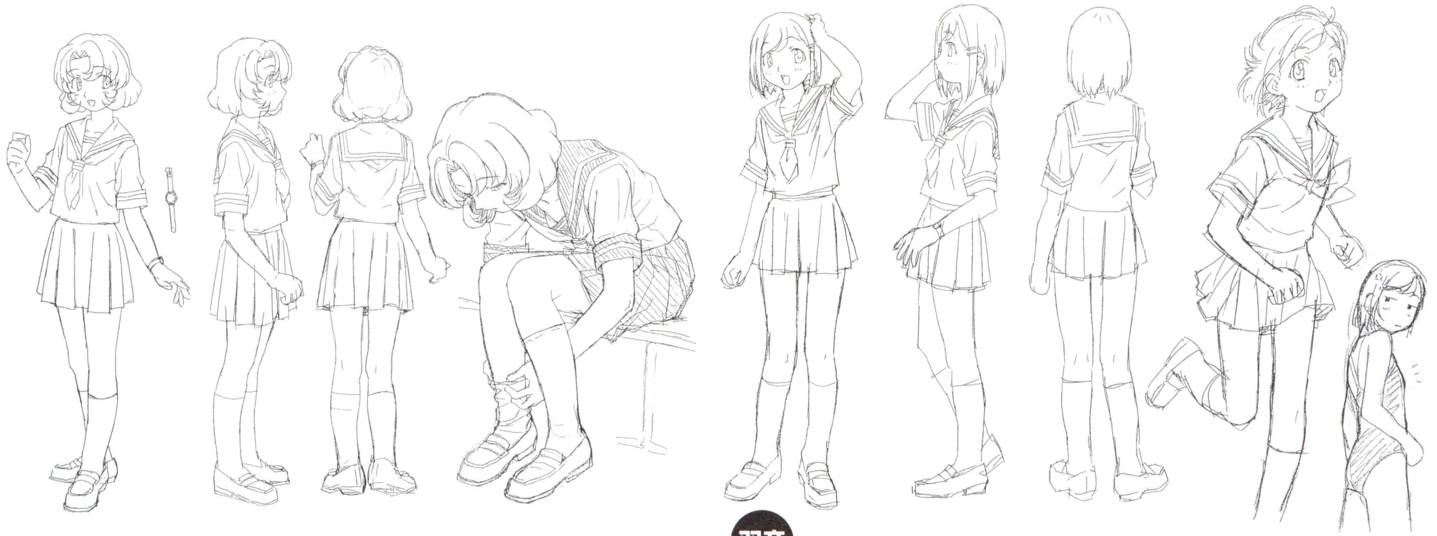


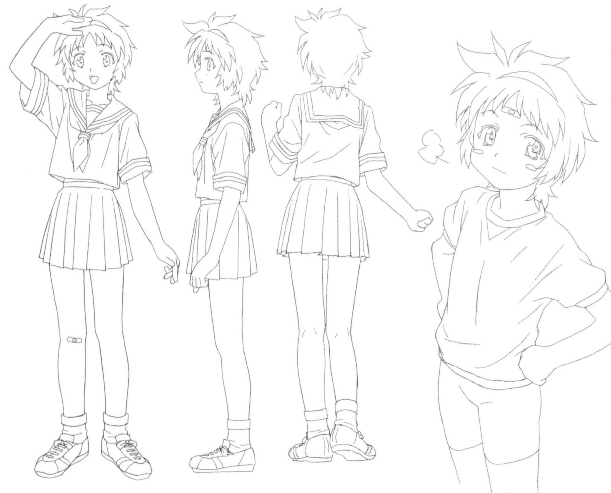
井出
●神城麻郁
最初から、前回の草薙桂とは全然違うタイプにしようと思っていました。設定的に「ひとりで生活している少年」なので、ほかのクラスメイトより大人びて見えるタイプに作ってます。いつも時間に追われているので、わりとぶっきらぼうに感じるかもしれません。ヒロインふたりにとっては、お兄さん的な感情をもてる頼りがいのあるキャラクターです。

羽音
●織部椿
気が強くって面倒見のいい、ナイスプロポーションのお姉さんキャラですけど、高飛車にならないように、少しデザイン的に抑えました。黒髪に地味目なメガネがポイントです。

井出
●織部椿
麻郁の先輩ですが、年上という部分を強調しようとは思ってません。性格はしゃきっとしてますけど、わりとかわいい面も見せるように作っているつもりです。深衣奈＆樺恋のライバル的な部分も担うので、彼女たちにない仕掛けもしてます。それがグラマーなボディラインだったりします（笑）。







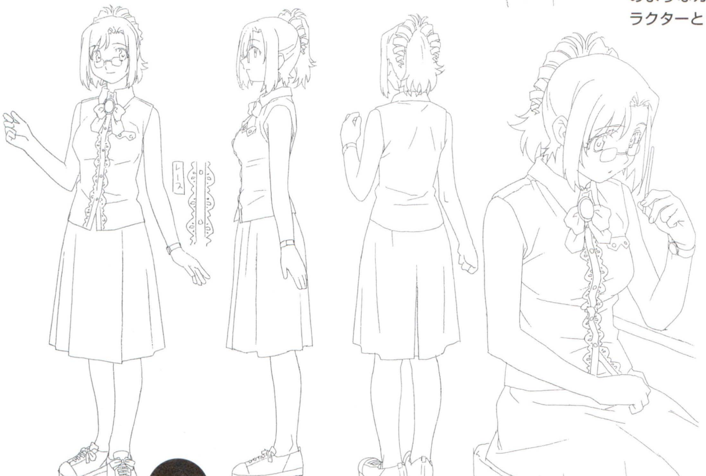
羽音

●四道晴子
跨の妹です。同じ血を分けていても、濃い部分と上澄みの部分といった感じで違いを出そうとしました。お兄ちゃん思いの出来のいい妹（世話女房タイプ）にしようかとも考えましたが、結果的に元気印の妹キャラになりました。

井出

●四道晴子
『おねてぃ』のCDなどに登場している跨の妹です。
実は跨の家は理髪店で、漂介はそこでタダで金髪にしてるという裏設定があるんですが、その設定を作ったときにオマケで生まれたのが彼女です。天真爛漫で、前作の漂介のようなカラッと明るいキャラクターとして活躍します。





羽音

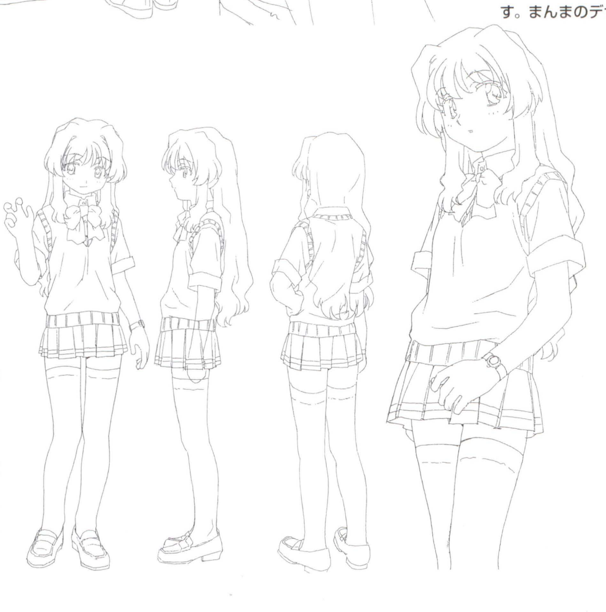
●四道 跨
前作からとくに変更はないです。まんまのデザインですね。

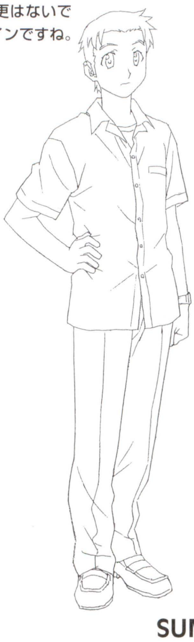
羽音

●風間みずほ
時間経過を表現するために「髪形、変えてね」と井出監督に言われてデザインしてみました。サイドを短くしてパーツ（?）を減らし、描きやすさを多少意識しています。結果、前作と比べて、なんか若返っちゃいましたが……。

羽音

●森野 苺
苺もみずほと同様に、少し髪を描きやすくデザインし直しました。が、彼女も前作より見た目さらに幼くなっちゃったような気がします……。でも『おね2』の苺は、よりキャラクターが立って濃くなっているようので、コレはコレでよいのか……な?



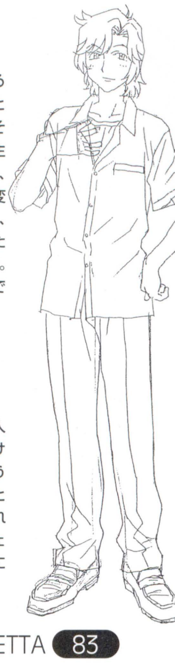


羽音

●島崎康生
なにかと麻郁にベタベタするクラスメイトで、ヒロインにとってのライバル的な存在「その2」です。ふつうだったら主人公のライバルなんですが、ありがちなパターンなので変えてみました（笑）。声も含め、それなりにいい感じになったんじゃないかと思っています。イメージモチーフはGacktですね。

井出

●島崎康生
倒錯の世界の住人です。主人公の友人でGackt（美形だけどちょい不思議キャラ）という注文だったので、跨や漂介とは対照的なベクトルで生まれたキャラです。とにかく、フェロモン出してそうなキャラにしました。

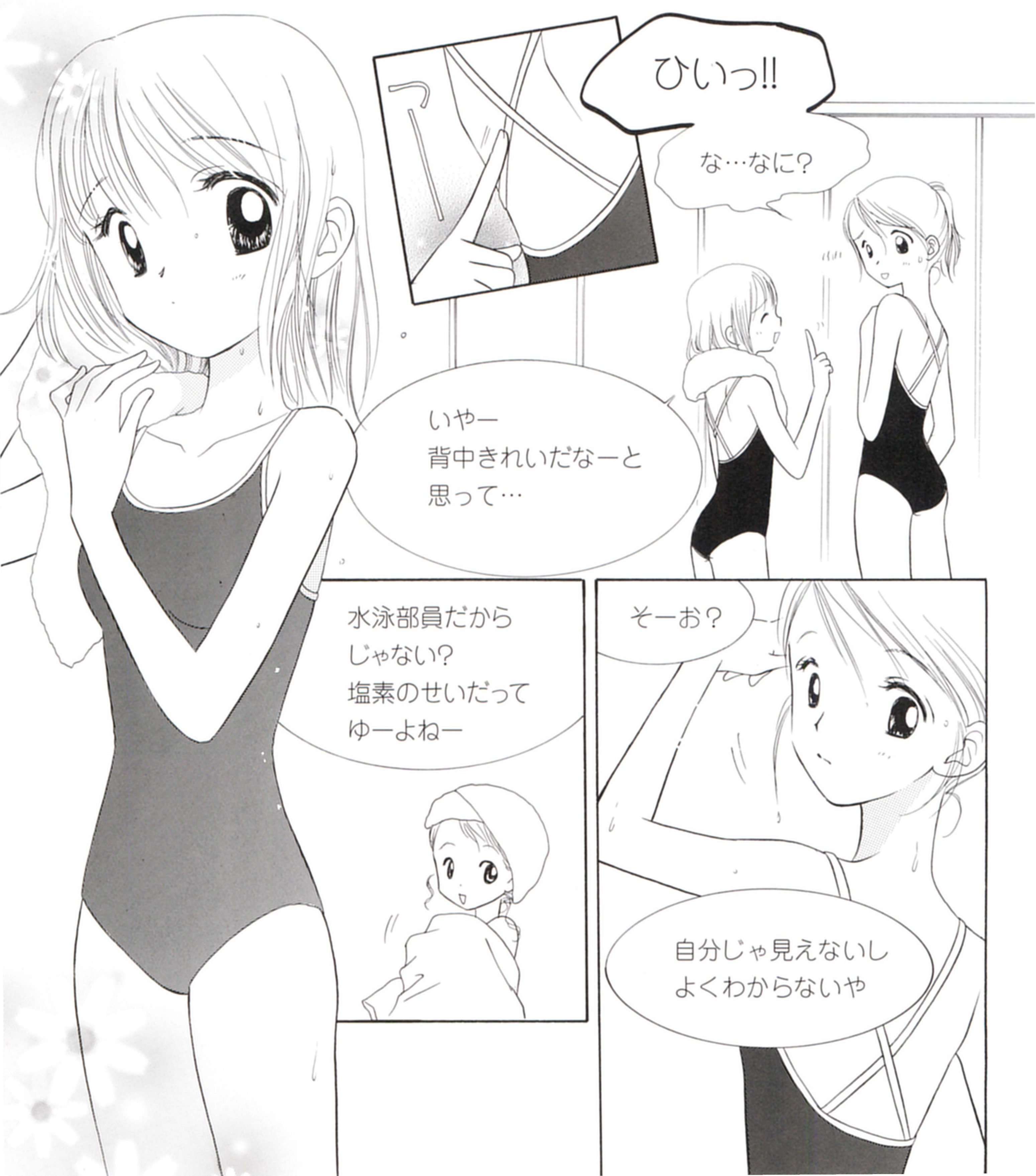


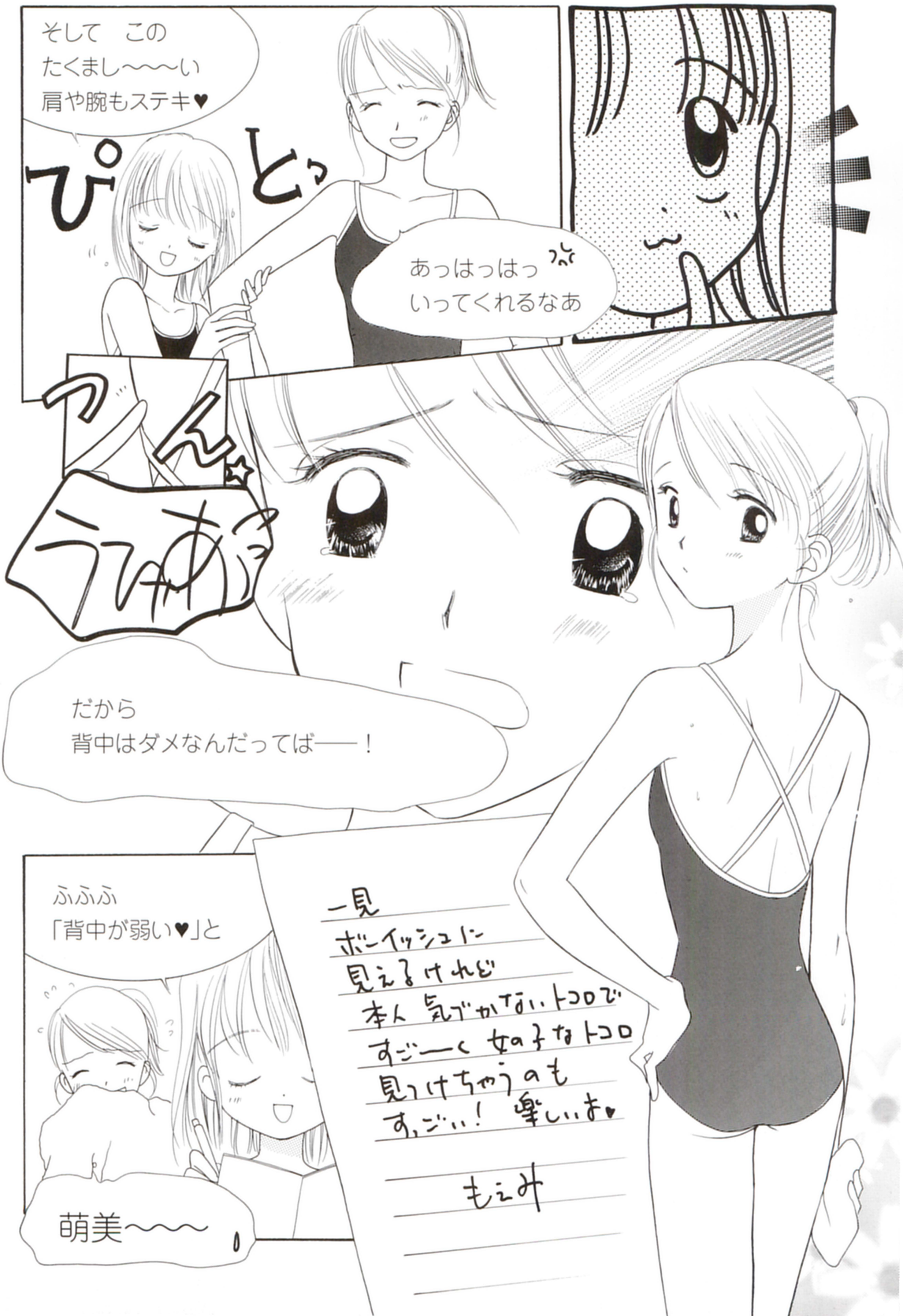
あゆみゆい 萌えのツボ moe

第6回 ● 秘かな弱点

わたし、萌美。高校１年生。両親と弟の４人家族。
趣味は……女の子ウォッチング！
夏のプール授業の更衣室。
きれいな背中を見ると、ついついやっちゃいます。

PROFILE
●あゆみゆい
Yui Ayumi
2月3日生まれの水瓶座。東京都出身。血液型A型。
「なかよし」を中心に活動中の少女漫画家。1987年、「ひまわりイリュージョン」でデビュー。代表作は「チム・チム・チェリー!」「ようこそ！微笑寮へ」「デリシャス！」「ぜんまいじかけのティナ」など。
「「なかよし」に「明日のナージャ」を連載中。マンガではナージャの恋や心の動きをじっくり描いていきます。ぜひ読んでくださいね」。
http://www5e.biglobe.ne.jp/˜room-a/




そして　この
たくまし〜〜〜い
肩や腕もステキ♥
ぴとっ
あっはっはっ
いってくれるなあ
つん☆
うひゃあっ
だから
背中はダメなんだってば――！
ふふふ
「背中が弱い♥」と
萌美〜〜〜
一見
ボーイッシュに
見えるけれど
本人 気づかないトコロで
すごーく 女の子なトコロ
見つけちゃうのも
すごい！ 楽しいよ♥
もえみ

QUIET TALK

取材の現場から

記事中では書けなかった取材時のエピソードを少しだけ公開します。ここを読めば、クリエイターさんの意外な一面が見えるかもしれません。

●飯塚武史さんの魅力って……

連載記事「サモンナイト 制作現場から」でも、常々感じていることなんですが、飯塚さんの文章のリズムや言葉の選び方には独特のものがあって、楽しみです。今回の特集でもその魅力はいかんなく発揮されているようで、記者的にいちばんウケたのは「サモンナイトキャラクター・ランキング」でのコメント。ギブソン&ミモザのカップリングについて「オトナだ……」って、いったいなんなんでしょう(笑)。

弊誌の読者へのコメントとして、「何言ってるかよくわかんなくてゴメンナサイ」とおっしゃる飯塚さんですが、そんな飯塚さんの人となりは、イラストにも十分表れていると思います。多くの場合、作品や作風にはその作家さんご自身の姿が投影されているような気がしますが、飯塚さんの場合も、独特のタッチや色遣い、細やかな人物描写など、飯塚さんが描かれるイラストの魅力は、飯塚さんご自身の魅力でもあるのでしょう。

ようやく実現した「飯塚武史」特集ですが、最新作『サモンナイト3』が、まもなく発売されます。今回の作品では、どんなおもしろさをユーザーに与えてくれるのでしょうか。そして、キャラクター同士の関わりはどうなっていくのでしょうか。そのへんは、次号以降の「サモンナイト 制作現場から」をお楽しみに!

●根須魂介さん取材記

「腰掛け気分で就職した」とおっしゃる根須さんですが、実はテクモさんに就職するため、某有名ゲーム会社への就職を断ったそうです。「1社は、就職試験で出した絵は通って、面接で決まりって感じだったんですけど、入社したら関西勤務だという話になって。それじゃマンガが描けないからダメだと思って、面接でおかしなことばかり言っちゃいました。『僕、協調性ないですよ』とか(笑)。すごいヘンな顔をされて、まあ、予定どおり落ちました。もう1社は内定までもらってたんですけれど、漫画家になりたいので……というあやまりの手紙を書いて、送りました」。

ちなみに『プライベートナース』を制作している会社「Angel Smile」の方々は、全員が根須さんのテクモ時代の同僚や、JUNさんの大学時代のご友人だそうです。こんな信頼できる仲間だからこそ、根須さんも、いろいろなことを提案できたんですね。

●塩崎雄二氏×長谷川眞也氏対談

『一騎当千』に関して、笑いがこぼれる対談の間にも、漫画家とアニメーター、それぞれの立場からの専門的な話が飛び交った。

「キャラクター設定って、白黒でA4くらいにコピーされて、スタッフみんなに渡されるんです。だから、それぞれにちゃんと目に見える違いを出さないと、キャラがみんな同じに見えちゃって。目のアップのカットがあって、その目は誰の目だってぱっと見てわかるくらいでないと、色の塗りミスとかよく起こっちゃうんです。だからキャラクター設定はなるべく白黒の絵で違いが出るくらいに工夫してます」と長谷川氏。「マンガでは、キャラクター同士が話す場所にファミリーレストランとか、喫茶店はなるべく使わないようにしています。昔、担当してもらった編集さんに、いちばん楽だから、絶対そういう場所を使うなとよく言われたんですよ。だから未だに僕のマンガにはそういう場所は出てこないんです。もう一回、会う場所を考えてみて。ゴミを片づけてるシーンで会うかもしれないとか。とにかくありがちな状態はできるだけ避けるようにしています」と塩崎氏。

呉栄の和服についても、それぞれご苦労されたらしく、「この作品の前に『藍より青し』っていう、ヒロインがずっと和服を着ているアニメをやってたんで、和服はひととおりわかってるつもりではいるんですけど。ふだん目にしないだ

けにむずかしいですね。腕を上げたとき、脇のへんはどうなってるんだとか」との長谷川氏の言葉に、「呉栄の和服の色はすごくうれしいですね。呉栄は今までカラーで描いたことがないですから、とてもありがたいです。僕も和服はわからないですね。茶道の本とかで見てますね。姿勢がいいじゃないですか、座ってる姿とか、立ち方とか。あれがけっこう参考になるんですよ」と塩崎氏から裏話もこぼれた。

●井出安軌さん取材記

企画集団「Please!」の一員にして、『おねがい』シリーズの監督の井出安軌さんは、にこやかでとても気さくな方でした。笑いの絶えないインタビューは、設定裏話やアニメ界の裏事情がてんこ盛り。書ききれないのが残念です（書いても伏せ字だらけになるかもしれませんが）。ここでちょっとだけこぼれ話をいたしますと、『おねてぃ』の背景は、実際に監督が木崎湖に出かけて撮ってきた写真を参考にしているのだそうです。それも、本編で使うアングルとほぼ同じ写真を使うこだわりよう。作品中に出てくる山や建物などの距離・位置関係もかなり現実と近いのだとか。だから、長野県の木崎湖に出かけた人は、まるで実写ドラマのロケ地を見ているかのような楽しみ方ができるそうですよ。機会があれば、いちど試してみてはいかがでしょうか。

さらに、井出監督のプロフィールについても少し裏話を。監督デビュー作となった『サマーウインド』ですが、ご本人曰く、「エンドロールにもキチンと本名でクレジットしてあるという、怖いもの知らずな作品です」とのことです。古い作品ですが、お持ちの方は確認してみては。『サマーウインド』については、これまでは特に記載することはなかったらしいのですが「実は合田くんとの出会いの作品でして、彼からの希望もあり、これからはあえて掲げようとしております」というコメントが。少年誌のマンガのような、熱い男の友情を見た記者でした。

●滝川・成瀬のTwo for One舞台裏

成瀬さんから「新しい連載を起こしたいんですが」とお話があったのは前号、vol.7の打ち合わせをしているときでした。そのときは成瀬さんもお忙しくてさすがに時間が足りないだろうということになり、次号に持ち越しとなりました。本誌は季刊誌なので、時期的には半年前のことになります。そして今号、ようやく「Two for One」を開始することができました。おふたりの魅力が読者のみなさんに伝わるような、楽しい連載にしていきますので、応援よろしくお願いします。あと、滝川・成瀬両氏にこんなイラストを描いて欲しいというリクエストも大歓迎。アンケートハガキに書いて、どしどし送ってください。よろしくお願いします。

CUTE GIRLS IN GAME, COMIC ANIMATION BY YOUR SIDE!

PALETTA THE ANOTHER SIDE

Karen カレン

BACK NUMBER



Karen vol.3
表紙●みさくらなんこつ

SPECIAL
みさくらなんこつ大特集
●
南野彼方
「たまきゅう」
すぎやま現像
「雨～The Rain～」
小池定路
「エムM×Sエス」
のり太
「めぐり、ひとひら。」
ヨネ
「家飛―カットビ！―」
大野哲也
「Please teach! My Angel」
ルゴシエラ
「ふたりじめ―幼なじみと夏と義妹―」
Tony
「After...」
うるし原智志
「フロントイノセント」

●お近くの書店で品切れの際は、書店にてご注文いただくか、通信販売をご利用ください。
●通信販売のお問い合わせ先
アスキーストア
TEL.03-3499-3990
E-mail:cs@ascii-store.com
もしくは当社サイトにてご注文ください。
※売り切れの場合はご容赦ください。



Karen vol.1
表紙●ながせまゆ

SPECIAL
うるし原智志
みさくらなんこつ
山本和枝
西E田



Karen vol.2
表紙●CARNELIAN

SPECIAL
CARNELIAN
花見沢Q太郎
新貝田鉄也郎
中央東口



PALETTA vol.6
表紙●いのまたむつみ

SPECIAL
いのまたむつみロングインタビュー
キノの旅―the Beautiful World―



PALETTA vol.7
表紙●園田健一

SPECIAL
園田健一ロングインタビュー
菊地洋子×藤田まり子対談

PALETTA 2003.SUMMER vol.8

THE VISUAL EXPRESS

CONTENTS

表紙イラスト:飯塚武史

次号PALETTA vol.9は

2003年10月18日 発売予定

■発行人 浜村弘一
■編集人 青柳昌行
■編集長 森ユキ
■編集委員 林久徳
■副編集長 大塚訓章(ねこまた工房)
■アートディレクター 田村 宏(海月デザイン)
■デスク 岡田尚子(ねこまた工房)
■編集スタッフ 市川香・鈴木順二(ねこまた工房)
梅沢鈴代、高橋剛
■デザイン 田村宏、本山理咲(海月デザイン)
■スーパーバイザー 池山一二(ねこまた工房)
田村 宏(海月デザイン)

■業務部 佐藤秀、神田雅代
■広告部 幸宏樹、藤下和巳、嶋田うれ葉
■雑誌営業 堂前秀隆、中村宣忠、浅川貴之、廣原洋祐

本書に関するお問い合わせ
エンターブレインカスタマーサポート(電話03-5433-7868)まで、お願いします。お問い合わせの受付は、祝祭日を除く月曜から金曜までの午後12時から午後5時までとなっております。

発行所 株式会社エンターブレイン
〒154-8528
東京都世田谷区若林1-18-10
03-5433-7850(営業部)

■価格は、とくに表記してあるもの以外、税別です。

編集後記

■発売日に喜び勇んでゲームを買ったはいいけれど、結局クリアーできずに次のゲームに移ってしまうコトってありませんか? 私の場合は特にRPGにその傾向が多く見られます。近日発売予定の『サモンナイト3』では、過去(1&2)の挫折を払拭する意味でもとりあえず一度くらいはエンディングを見たいなぁ。(H)

■ついに実現した飯塚武史さんの表紙&巻頭特集! 読者のみなさん、楽しんでいただけましたか。弊誌にて連載をお願いしていることもあり、いつかは表紙にご登場いただきたかったのですが、そんな夢がようやく叶いました。さあ、次なる野望は、飯塚さんの連載記事を一冊にまとめること。がんばらねば! (21)

■今号で『A girl』はお終いです。いままで応援してくれてありがとうございます。と言っても、同じ号で『滝川・成瀬のTwo for One』という新連載が始まってますが……。こちらもよろしくお願いします。(O)

■『三国志』談義についていけるかと緊張したのもつかの間、気づくとパンツ話に笑い転げてました。「女性の前でこんな話していいんでしょうか」とのお気づかい、ありがとうございます。チチの話もパンツの話もオールマイティいけます♥ (N)

■「ちょっと食事に出かけてます」等々、電話するたびに留守電メッセージが違う某先生。今度はどんなメッセージが?と楽しみです。でも締め切りが近づくにつれ、コメカミに汗が……。先生、そろそろナマ(?)のお声が聞きたいです……。(Kei)

宇宙のステルヴィア DVD・VHS FOUNDATION I 大好評発売中!!

イラスト:高見明男　©XEBEC・FOUNDATION II・TX



大好評発売中!!

DVD VHS **宇宙のステルヴィア** FOUNDATION I

収録:第1話〜3話

DVD:KIBA 901／税抜 ¥5.800　VIDEO:KIVA 901／税抜 ¥6.800

7月24日発売

キャラクターアルバム

宇宙学園ステルヴィア校 大歌謡祭

「宇宙のステルヴィア」からキャラクターソングアルバム発売!! 全10曲　どこから聴いてもキャラソンのオンパレード!! 志麻も、光太も、アリサも、りんなも、ビッグ4も、やよいも、晶も、ジョジョも、大も、ピエールも、みんな歌っちゃいます!!



イラスト:加藤はつえ

KICA-610　定価¥3,000

7月21日予約締め切り

DVD BOX **宇宙のステルヴィア** MISSION I



特徴
1. 特製ステルヴィアBOX収納
2. デジパック仕様　4枚
3. 40P立て豪華ブックレット収録
4. 映像特典
   次回予告ディレクターズカット版収録予定

収録:第1話〜13話<DISC4枚>　KIBA 9901-9904　税抜 ¥25.800

ステルヴィアどっとこむ〜第3弾キャンペーン!!

あなたのそばにステルヴィア

全国アニメイトにてキャラクター携帯着声キャンペーン実施中!!
くわしくは「ステルヴィアどっとこむ」へ!!

http://www.starchild.co.jp



PALETTA THE VISUAL EXPRESS SUMMER 2003 Vol.8
2003年8月1日発行
発行所/株式会社エンターブレイン 発行人/浜村弘一 編集人/青柳昌行
〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10 ☎03-5433-7850(営業局)

9784757715387
ISBN4-7577-1538-2
C9476 ¥1143E
1929476011435

定価1200円 本体1143円
enterbrain
雑誌61952—15 Ⓗ 2003年11月 Printed in Japan 凸版印刷株式会社